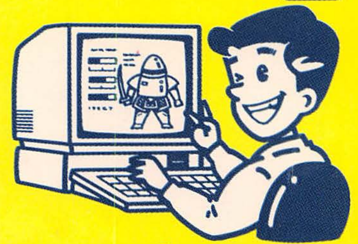
昭和62年2月1日発行(毎月1回1日発行)第6巻第2号昭和57年12月6日第3種郵便物認可昭和59年5月1日国鉄首都特別扱承認雑誌第7517号

マイコンBASIC Magazine

わかる!動かせる!
プログラムが組める雑誌

February 1987 2

定価 ¥380



45機種のパソコン用ソフト60本一挙掲載

スーパーソフト・コーナー

- カプコン!期待の新作 **サイドアーム** | バブルボブル七つの謎
- チャレンジRPG— **マカカーラ** | チャレンジAVG— **どっと新作紹介**
- 目が離せないぞ!コナミの新作 **キングコング2** | **魔城伝説II**

特別企画
- 画像を飛ばして楽しめるワイヤレス・パソコン カシオ"MX-101"プレゼント付き
- キミのX1/ターボで立体映像を楽しもう!

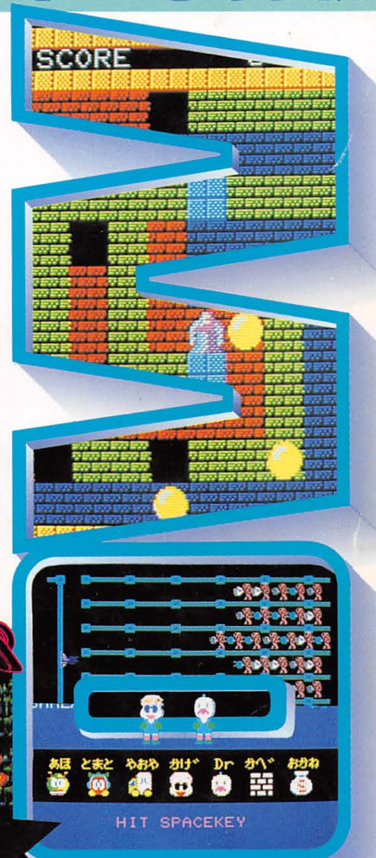
新製品大速報
- マウスとワープロ・ソフト付属MSX2の最高峰マシン ソニー"HB-F900"
- ワープロもパソコンもOK!カタチもユニークなMSX2 三洋"WAVY77"

ザ・ビデオゲーム・ミュージック・プログラム

●PC-8801mkIISR/FR/MR源平討魔伝/OUT RUN●MZ-2500DRAGON BUSTER●PC-6001mkII/6601/SR Twin Bee●PC-6001mkIISR/6601SR BUBBLE BOBBLE

- BM-Jr./LII2 HALLOWEEN
- BMLIII/MK5 Star Fighter
- ファミコン/ツインファミコン SKY FIGHTER/HIGH SPEED/オトチャンの偶像
- FM7/77 Help2/HEBI
- FP1000/1100 レイミ物語
- JR-100 ばしこん
- JR-200 ROOM16
- M5 STRAY/MARL!
- MSX ソロモン/Janvader/FIRST WARS THE 宇宙
- MZ-1200/700 正義の味方
- MZ-700/1500 KEROKUN/BARA-NOIAII
- MZ-1500 BIRD LAND
- MZ-2000/2200/2500 ニゲロ!KANI SAN
- MZ-2200/2500 FILL IN
- MZ-2500 2042年
- PASOPIA7 EMERALD CROSS
- PC-6001/mkII/6601/SR とんぺいとようへい/EXITI
- PC-6001mkII/6601/SR CAVERN
- PC-6001mkIISR/6601SR DESIRE
- PC-8001/mkII/SR Super TAMA TAMA/MAGIC STONE 2
- PC-8001mkII/SR バナナの涙
- PC-8001mkIISR とまとをうって金もうけをしようGAME
- PC-8801 Let's Jump
- PC-8801mkIISR 移植版BALL BALL
- PC-9801E/F みかんがり
- S1 時のYOUSEI
- SC-3000 T.K/NIGHT TOWN
- X1 CANDLE/COLOR BRICK
- PB-100 BurGer Shop/DOMBER MAN
- PC-1245/51 FISHING
- PC-1500 THREE COINS
- PC-2001 BLOCK PANIC

ランダム・コーナー
- MSX2 ポンタ物語



©カプコン



ザ・ビデオゲーム・ミュージック・コレクション ♬アウトラン(Splash Wave) | オリジナル・データシート **バブルボブル・アイテム一覧表**

新発売



X1 パソコンテレビ turbo Z

パーソナルコンピュータ＋キーボード
CZ-880C(B)ブラック(E)オフィスグレー……標準価格218,000円
15型カラーディスプレイテレビ
CZ-600D(B)ブラック(E)オフィスグレー……標準価格129,800円
●チルトスタンド CZ-6ST1 標準価格 5,800円は別売です。

▲ステージプラン：有賀棟央　フォト：平井広行

●締切：1987年3月31日必着
●発表："それ行けX1" 1987年6月号等、本人宛通知もします。
●応募先・問い合わせ先：大阪市阿倍野区長池町22番22号 〒545 シャープ株式会社・電子機器事業本部システム機器営業部 "ビジュアルサウンドアート・コンペティション" 係 Tel. 06(621)1221㈹
●賞品：▶金賞(1点)—ビジュアルコンポ "Willing" フルセット/▶銀賞(1点)—コンパクトビデオムービー "マイムービー<VL-C2>" セット/▶銅賞(1点)—VHDビデオディスクプレーヤー "マイディスク<VP-R20B>"/▶佳作(5点)—ゲーム機 "ツインファミコン<AN-500B>"

ターボの系譜を受け継いでさらに実力アップの
ハイコストパフォーマンス機





パーソナルコンピュータ＋キーボード	CZ-870C(B)ブラック(E)オフィスグレー……標準価格168,000円
15型カラーディスプレイテレビ	CZ-870D(B)ブラック(E)オフィスグレー……標準価格109,800円

●大容量1Mバイト5″FDD2基内蔵 ●JIS第1/第2水準漢字ROM、システム・ユーザー辞書標準装備

部第4商品企画部 〒162 東京都新宿区市谷八幡町8番地☎(03)260-1161(大代表) またはシャープエンジニアリング㈱〒545 大阪市阿倍野区長池町22番22号☎(06)621-1221(大代表)へ。

資料請求券
X1 turbo Z
ベーマガ
2係

SHARP

ビデオまで巻き込んだこの高感



▲写真はModel 30です

度、楽しみ方も違ってくるぞX1G。

コンピュータ画面をビデオ録画できるマルチビジュアル端子搭載

ビデオやビデオ入力端子つきテレビとダイレクトに接続、マルチビジュアル端子がパソコンシーンを鮮やかに彩ります。たとえばゲーム、腕にみがきをかけてついに達成したベストスコアや最終画面のクリアなど決定的瞬間、隠れキャラクター、ウラ技の確認、必勝プロセスもビデオに録れる。熱中できるジョイカードもついてゲームプレイもひと味違った楽しみ方が…。遊び心がグングン加速するみたい———。

映像処理も、サウンドも、通信も……先進機能にもうれしい対応。

テレビやビデオ、ビデオディスクの映像をカラー静止画で瞬時に取り込み、自在に修正加工。イメージ豊かなコンピュータグラフィックスが手軽に創れるカラーイメージボード。※1 多彩なシンセサイザーサウンド創りが楽しめるダイナミックなステレオタイプのFM音源。※2 さらに話題のネットワークにアクセスしたり、仲間同士でデータやメッセージ交換ができるパソコン通信※3をサポート。さらにプロ指向のビデオ編集をめざすなら、スーパーインポーズ録画※4によるオリジナルタイトルづくりも……。X1Gならシステムアップ自在。キミに合わせて成長するぞ。

※1 カラーイメージボードCZ-8BV1 標準価格39,800円、さらに24ドット熱転写カラー漢字プリンタCZ-8PC1 標準価格69,800円と組めば鮮やかに印刷できます。※2 ステレオタイプFM音源ボードCZ-8BS1 標準価格23,800円(スピーカ〈2本1組〉標準装備・ミュージックツール〈2D・5"FD版〉同梱) ※3 モデムユニットCZ-8TM1 標準価格29,800円(通信ソフト〈2D・5"FD版〉・RS-232Cケーブル同梱) ※4 パーソナルテロッパCZ-8DT2 標準価格44,800円いずれも別売です。

ひとりひとりのパソコンスタイル、選べる3バリエーション。

本体はオーディオ機器とピッタリ組める横幅33cmの小型コンポサイズ、タテ・ヨコ自在だからレイアウトも多彩。ディスプレイは、専用ディスプレイテレビ、手軽な専用ディスプレイ、ビデオ入力端子つきテレビと選べる3バリエーション。Model 10、30合わせて6つの組合わせが選べ、用途に応じたパソコンライフが楽しめます。

名機X1の系譜を受け継いだ優れた機能群

●X1シリーズの豊富なソフト資産が活用できるコンパチブル設計●高速ペイントなど多彩な強力グラフィック機能●122KバイトRAMなど余裕のメモリ空間（メインメモリ64Kバイト）●入力、表示も簡単な漢字ユーティリティ(Model 10は漢字ROM CZ-8BK2 標準価格19,800円が必要です)●JIS第1水準漢字ROM内蔵(Model 30)●8オクターブ3重和音のサウンドゼネレータ ●FORTRANやCOBOLなど各種高級言語が使用可能 ●将来の発展に備え、拡張I/Oポートを2ポート内蔵 ●日付・時刻表示、テレビ番組を7つまで予約できるカレンダーつきタイマー●操作しやすいセパレートタイプの薄型キーボード(角度調整用スタンドつき)

※ 別売CP/Mが必要です。(CP/Mは米国デジタルリサーチ社の登録商標です)

X1の高性能がこんなに身近に。

パソコンテレビ X1G

Model 30(ミニフロッピーディスクドライブ2ドライブ内蔵) パーソナルコンピュータ+キーボード CZ-822C(B・E)…標準価格118,000円
Model 10(高速電磁メカカセットレコーダ内蔵) パーソナルコンピュータ+キーボード CZ-820C(B・E)…標準価格 69,800円
■14型カラーディスプレイテレビ CZ-820D(B・E) 標準価格 79,800円 ■14型カラーディスプレイ CU-14G(B・E)……標準価格 49,800円

●品番中の( )表示は、B〈ブラック〉・E〈オフィスグレー〉を示します。

シャープ株式会社 ●お問い合わせは…シャープ㈱電子機器事業本部システム機器営業部 〒545 大阪市阿倍野区長池町22番22号 ☎(06)621-1221(大代表)
電子機器事業本部テレビ事業部第4商品企画部 〒162 東京都新宿区市谷八幡町8番地 ☎(03)260-1161(大代表)

資料請求券 X1G ベーマガ 2係

たしかな技術で世界をむすぶ

NEC

一線を超えた高性能に触れてください。
新しい88は君の至近距離。

クロック周波数 8MHz

新CPU採用で、処理スピードを大幅にアップ。

CPUにμPD70008AC-8*を新たに採用。8MHzのクロック動作で、処理スピードを飛躍的に向上させました(従来は4MHz)。見ちがえるほどの高速処理でいろんなことをこなしてくれる今度の88、使いこなす快感がストレートに伝わってくる魅力的なパソコンです。

※従来との互換性を保つため、スイッチの設定により、クロック周波数を4MHzに切替えることも可能です。

日本語対応キーボードの採用で、操作性をアップ。

使いやすさを追求し、生まれたのが新採用の日本語対応キーボードです。キートップの表記に日本語をふんだんに取り入れ、より見やすくし、またいちだんと操作性を向上させるために、変換キー、全角キーなどを追加。さらにカーソルキーの位置も配慮しました。

すぐれた日本語機能で、使いやすさをアップ。

MH/FH両機種ともJIS第1・第2水準の漢字ROMを標準実装。しかもN88-日本語BASICを標準で添付し*、MHでは文節変換が、FHでは熟語変換が行えるなど、強力で、スピーディな日本語処理を実現。パソコンをより身近なものにしました。*FH model 10は別売

65,536色の鮮やかなグラフィック機能で、楽しさアップ。

グラフィックスの世界ではビデオアートボード(別売・61年12月末発売予定)の登場により、目を見はるほどの美しさ。ビデオアートボード対応ディスプレイを利用すると、じつにドット単位に65,536色を選べる色彩鮮やかなグラフィックスが可能です。しかも、スーパーインポーズ、画面のビデオ録画などの機能を駆使することにより、オリジナル映像を作成し楽しむことができます。

迫力のサウンド機能で臨場感アップ。

FM音源を含む6重和音出力のシンセサイザLSIにより、さまざまな音色を創ることができます。また本体に直接ヘッドホンを接続したり、オーディオ機器を接続することにより、迫力あるサウンドを体験できます。

充実した通信機能で、個人の情報領域がアップ。

電子掲示板に情報メッセージを発信したり、特定の人に電子メールを送ったり、また数人のグループで共同研究や情報交換を行ったり…。いま話題のパソコン通信も用途に合わせて選べる各種モデムなどを接続することにより、手軽に実現することができます。



写真はmodel 30です。

●65,536色を表示する際は、別売のビデオアートボード(PC-8801-17)とビデオアートボード対応ディスプレイ(PC-KD862等)が必要です。

新　発　売

最新鋭CPU搭載のハイスピード。余裕ある大容量メモリが高機能の証明。

NECパーソナルコンピュータ PC-8800シリーズ PC-8801mH

1Mバイトタイプ5インチFDD2台内蔵
(320Kバイトタイプの読み取り/書き込みも可能)……本体標準価格208,000円

最新鋭CPUとすぐれた日本語機能。ニーズに対応した3タイプの精鋭。

NECパーソナルコンピュータ PC-8800シリーズ PC-8801FH

model 30(320Kバイトタイプ5インチFDD2台内蔵)……本体標準価格 168,000円
model 20(320Kバイトタイプ5インチFDD1台内蔵)……本体標準価格 138,000円
model 10(FDD別売)……本体標準価格 99,800円



斉藤由貴 東宝映画「恋する女たち」より

わくわくビッグチャンス!!

開催中 1月31日まで

買って当てよう!ライフアッププレゼント
キャンペーン対象商品お買い上げの方に4つのジャンルからステキな賞品が抽選で当たります。
※詳しくは参加店で

答えて当てよう!オーロラクイズ
アラスカオーロラ観測ツアーと最新のNEC商品が抽選で当たります。
※詳しくは新聞・ポスターで

〈技術的なご質問・ご相談に電話でお答えします〉
NECパソコンインフォメーションセンター 東京03(452)8000 大阪06(211)9800 NECのパソコンファミリー



日本電気グループ

受付時間…9:00~17:00 月曜日~金曜日(祝日を除く) 電話番号は、よくお確かめのうえおかけください。

たしかな技術で世界をむすぶ

NEC

HIGH PERFORMANCE

DISPLAY LINEUP

HI-TECH FOR HI-TOUCH



アナログRGB入力専用タイプの、ハイコストパフォーマンス・ディスプレイ。

1 14型高解像度カラーディスプレイ PC-KD854
標準価格89,800円

- ●640ドット×400ラインの高解像度表示が可能。
- ●表示文字数は、2,000文字対応。
- ●ドットピッチは0.39mm。
- ●アナログRGB信号入力により、多彩な色表現が可能。
- ●ブラウン管前面に、着脱式のスモークフィルタを採用。
- ●オプションの専用回転台を使えば、自由な角度に画面を設置できる。



グラフィックスが鮮やかに映える、ドットピッチ0.31mmの高精彩度タイプ。

2 14型高解像度カラーディスプレイ PC-KD853
標準価格118,000円

- ●640ドット×400ラインの高解像度表示が可能。
- ●表示文字数は、2,000文字対応。
- ●アナログRGB信号入力により、多彩な色表現が可能。
- ●ブラウン管前面に、着脱式のスモークフィルタを装着。
- ●オプションの専用回転台を使えば、自由な角度に画面を設置できる。



NEW

3 14型高解像度カラーディスプレイPC-KD862
標準価格99,800円



4 14型高解像度カラーディスプレイPC-KD851
標準価格158,000円



5 14型高解像度カラーディスプレイPC-KD651
標準価格198,000円



6 14型カラーディスプレイ PC-KD351
標準価格99,800円



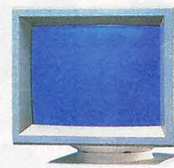
7 12型カラーディスプレイ PC-KD301
標準価格89,800円



8 14型カラーディスプレイ PC-KD252
標準価格67,800円



9 14型カラーディスプレイ PC-60M43
標準価格65,800円



10 14型高解像度モノクロディスプレイPC-MD651
標準価格59,800円

NECのパソコンファミリー 国内実績No.1 日本電気グループ

鮮やかさは ► 先進の領域へ

ハイグレードタイプから、お求めやすいエコノミータイプまで、それぞれに鮮やか画面のNECディスプレイ。サイズも、カラーも多彩にそろって、さまざまなシステムに活躍します。



11 14型高解像度モノクロディスプレイPC-8851
標準価格58,800円



12 12型高解像度モノクロディスプレイPC-8841
標準価格44,800円



13 12型グリーンディスプレイ PC-8050N
標準価格29,800円

型式	サイズ	ブラウン管	表示文字例			入力信号方式	ドットピッチ	適応機種								高解像度 ☆は専用
			文字数	文字×行	ドット			PC-100	PC-9801 U,UV,VM,VF	PC-8801mkII	PC-8801mkII FR,MR	PC-8801mkII TR,SR	PC-8001mkII 8001mkIISR	PC-6601SR	PC-6001mkII SR	
①PC-KD854	14	カラー	2000	80×25	5×7	アナログ	0.39		○		○	○				☆
②PC-KD853	14	カラー	2000	80×25	5×7	アナログ	0.31		○		○	○				☆
③PC-KD862	14	カラー	2000	80×25	5×7	アナログ	0.39		○		○	○				☆
④PC-KD851	14	カラー	2000	80×25	5×7	アナログ/デジタル RGB	0.31		□	□	○	○				☆
⑤PC-KD651	14	カラー	2880	横置90×32 縦置64×45	8×16	アナログ	0.31	○								☆
⑥PC-KD351	14	カラー	2000	80×25	5×7	デジタル	0.39		○1.2	○1	○1	○1	○	◑	◑	
⑦PC-KD301	12	カラー	2000	80×25	5×7	デジタル	0.36		○1.2	○1	○1	○1	○	◑	◑	
⑧PC-KD252	14	カラー	2000	80×25	7×7	デジタル	0.50		△1.2	△1	△1	△1	△	●	●	
⑨PC-60M43	14	カラー	800	40×20	7×9	デジタル	0.70		△1.2	△1	△1	△1	△	●	●	
⑩PC-MD651	14	モノクロ	2880	横置90×32 縦置64×45	8×16	輝度・周期セパレート	——	○								☆
⑪PC-8851	14	モノクロ	2000	80×25	5×7	コンポジット	——		○	○		○				☆
⑫PC-8841	12	モノクロ	2000	80×25	5×7	コンポジット	——		○	○		○				☆
⑬PC-8050N	12	グリーン	2000	80×25	5×7	コンポジット	——		○1.2	○1		○1	○			

(注1) △印は別売ケーブルPC-8091Kが必要です。(注2) ●印は15色表示が可能です。(注3) ◑印は8色表示。
(注4) □は映像信号入力がデジタル方式で8色表示となります。1…縦200ライン表示です。2…Text画面での漢字の取扱いはできません。

〈技術的なご質問・ご相談にお電話でお答えします。〉
NECパソコンインフォメーションセンター　東京03(452)8000　大阪06(211)9800
受付時間／9:00～17:00月曜日～金曜日(祝日を除く) 電話番号はよくお確かめのうえおかけください。

たしかな技術で世界をむすぶ

NEC

コンピュータ アンド コミュニケーション

表現力が、ここまで進化。

'87春・夏 新作発表会
FASION SHOW '87 by YOKO MIKI

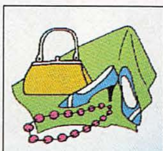
フェミニンなスーツと、パステルカラーが基調です。

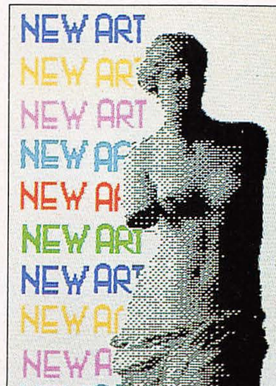


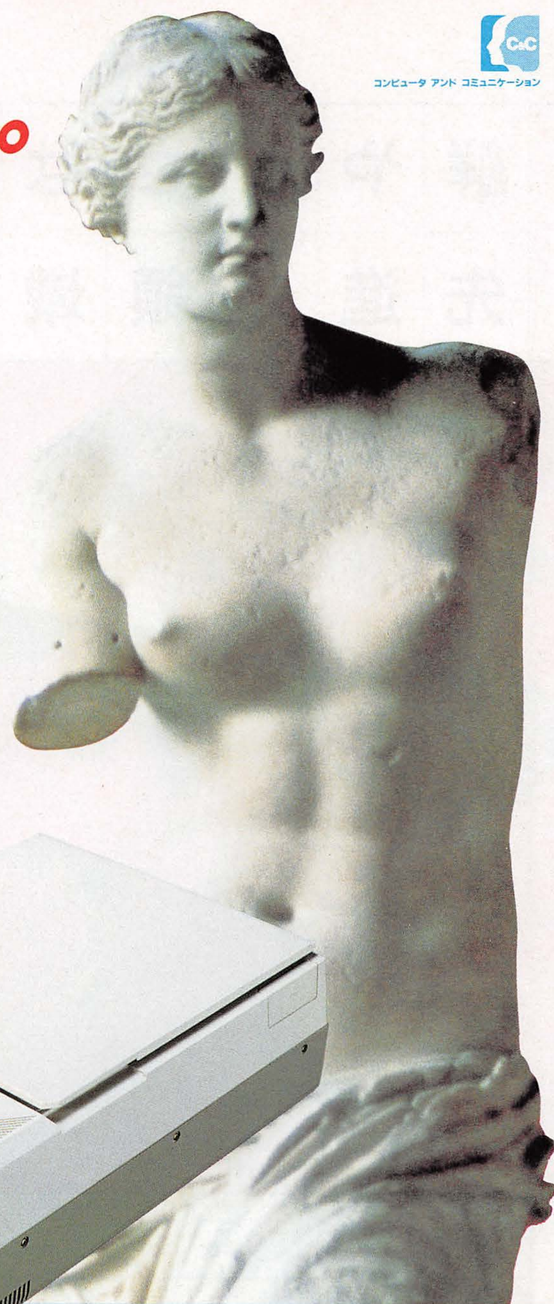
ソフトな色や素材を用いた、
フェミニンで若々しい作品です。
カラーは明るいビビッドなホットピンク
ジェードグリーン。



今年は小物類も豊富。
セクシーな女っぽさを
大切にしました。







友人データ

氏　名　田中 一郎
住　所　東京都港区芝
　　　　5丁目33
電話番号　03-452-8000
生年月日　昭和35年11月3日
就職先　日本電気株式会社
関　係　大学の友人
趣　味　テニス，ラリー
性　格　大胆不敵
No. TM-015-000234





高性能ディザ機能装備。
最大16階調で、
濃淡・陰影もそのまま入力できます。

- **このクラス最高の16階調を実現。**中間調の写真やイラストなどA4判まで16階調で読み取り可能。画像データを選びません。
- **スピーディな入力。**緻密で複雑な原稿も高速で読み取ります。
- **パソコンとの接続も簡単。**3タイプのインタフェース装備し、PC-9800シリーズ、PC-8800シリーズ本体との接続可能。
- **直接プリンタに接続。**PCシリーズのプリンタを使用し、コピー機のように入力画像をダイレクトにプリントアウト。
- **便利な一時停止機能。**ボタン一つで、読み取り途中での停止、再スタート。
- PC-IN501／PC-IN502とソフトコンパチブル。

NECパーソナルコンピュータ

イメージスキャナ
PC-IN503

標準価格149,800円

- 本製品はパソコンにモノクロ画像で入力します。
- 16階調を指定するには、パソコン本体にアナログRGB出力と16色表示が可能なグラフィック機能を持っていること。

〈技術的なご質問・ご相談に電話でお答えします〉
NECパソコンインフォメーションセンター
東京03(452)8000　大阪06(211)9800
受付時間…9:00～17:00
月曜日～金曜日(祝日を除く)
電話番号は、よくお確かめのうえおかけください。



誰にでも"コピー感覚"で
手軽に入力できる
パーソナルイメージスキャナ
PC-IN502　標準価格99,800円

HI-TECH FOR HI-TOUCH　いま、NECがおもしろい。

日本電気グループ

CASIO

320KB大容量のフルコースでお届けします。

A4・4色の
プロッタプリンタも
ご用意いたしました。

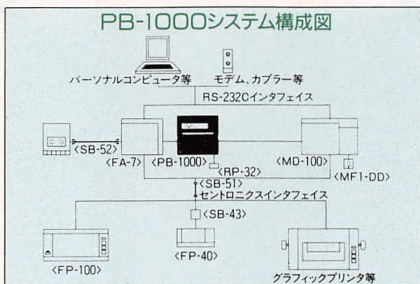
こちらが、320KBの
大容量フロッピー
でございます。

携帯に便利なコンパクト設計

超えてるカシオのポケットコンピュータ。

これほどの実力と可能性を秘めたポケットコンピュータがあったでしょうか。新開発の8ビットCPUを搭載し、とびぬけた演算速度と記憶容量を実現。さらに、見やすく使いやすい32桁×4行の表示部、操作性にすぐれたタッチスクリーンキーなど、新機能を盛りこんだカシオのPB-1000。しかもその能力は、320KBのフロッピーディスクドライブや4色プロッタプリンタなど用意されたオプションにより、飛躍的に高まります。コンパクトな姿カタチはしていても、「ポケットコンピュータ」とはちょっと呼びにくい充実ぶり。ビジネスから科学技術の分野まで、幅広く活躍する高性能機の誕生です。

- 本格的なプログラム作成・データ処理が可能。標準8KB、最大40KBを確保した大容量RAM。
- 便利な8行の仮想スクリーン。プログラム等を表示上で修正できるスクリーンエディター。
- 操作効率がアップ。表示窓に触れるだけでキー入力ができる、タッチスクリーンキーを採用。
- 変数の使用文字範囲をカナにまで拡張。しかも変数名は255文字まで識別が可能。
- あらゆる分野の基礎・応用計算に、オールマイティな対応ができる、58の関数機能を内蔵。
- 繰り返し演算にとても便利。変数の値を入力するだけで答が求められる数式記憶機能。
- 電話番号・アドレス・スケジュール・価格表などを記憶させられる、データバンク機能。
- マシン語を駆使してのプログラミングをサポートする、アセンブラ機能とモニター機能。
- ワンタッチオペレーション、パワーオンブート、クロックブートなど多彩な機能を搭載。



可能性を大きく広げる、豊富なオプション群。

■3.5インチフロッピーディスクドライブ
MD-100 ¥49,800
●片面倍密型320KB●セントロニクス準拠パラレルインタフェイス●RS-232Cインタフェイス

■キャラクタープリンタ
FP-40 ¥19,800
●用紙サイズ／幅112×外径30㎜以内●印字方式／感熱記録式●最大80桁、標準40桁●セントロニクスパック別売SB-43 ¥5,000

■A4サイズ4色プロッタプリンタ
FP-100 ¥49,800
●最大A4判●最大160桁●ボールペン記録方式●プリンタケーブルSB-51 ¥7,900

■インタフェイスボックス
FA-7 ¥16,500
●カセットインタフェイス●セントロニクス準拠パラレルインタフェイス●RS-232Cインタフェイス

■増設RAMパック
RP-32(32KB) ¥15,000



（写真は本体およびMD-100）

■統計計算もこなせる豊富な58関数機能■テキスト表示は32桁4行とワイド、また192×32ドットで複雑なグラフィック処理も可能■RAM容量は標準8KB、最大40KB■表示窓に触れるだけでキー入力できる16個のタッチスクリーンキー■数式記憶機能■データバンク機能■アセンブラ機能■モニター機能■ワンタッチオペレーション機能■パワーオンブート機能■クロックブート機能■電源：単3型乾電池3本●サイズ：開いて187×176.5×24(㎜)、閉じて187×97×24(㎜)●重さ：435(g)(電池込み)

PB-1000

¥39,800（本体価格）

カシオ計算機株式会社　〒163 東京都新宿区西新宿2-6新宿住友ビル ☎(03)347-4811㈹

悪魔城ドラキュラ™

悪魔城ドラキュラ(コナミ)
RC744 標準価格5,800円
復活したドラキュラを退治するために、青年シモンが悪魔城へ向かう。武器はムチひとつ。全18ステージのホラーゲームだ。



© KONAMI 1986

SUPER RAMBO Special™
スーパーランボー スペシャル

スーパーランボースペシャル(パック・イン・ビデオ)
MS-5 標準価格5,800円
映画「ランボー」がゲームになった。ジャングルの奥地を舞台に、捕虜奪還の激しい戦いが始まる。行け！君こそ、戦うマシーンだ。



Romancia ロマンシア

ロマンシア(日本ファルコム)
PANA-5 標準価格5,800円
ファンフレディ王子のおどろくべき旅。謎解きをふんだんに盛り込んで登場です。罠をかかれないよう注意して姫をさがそう。
※近日発売予定







パナソニックがすごい遊びを連れてやって来た。



Panasonic

続々登場◎・大迫力メガロムソフト

DARWIN 4078™

ダーウィン4078(ハドソン)
PANA-6 標準価格 5,800円
これは超過激。宇宙戦闘ゲームがやってきた。敵艦を撃破せよ。大宇宙を舞台に繰り広げられる戦いのファンタジーだ。
※近日発売予定



スーパートリトーン

スーパートリトーン(ザインソフト)
MXZS-11004 標準価格 5,900円
隠れキャラ、隠しコマンド、隠れエリア。と、RPGファンにうれしい隠しシリーズ。巨大な敵と戦い、勝ち、生き残れるか。



1942

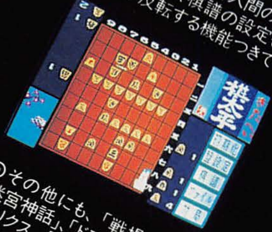
1942(アスキー)
2019002 標準価格 5,980円
出撃命令だ。敵機編隊との激しい戦いの幕が切って落とされた。宙返りを駆使して攻撃をかわせ。操縦桿をうまく操作せよ。
※近日発売予定



Ⓒ CAPCOM

棋太平

棋太平(マイクロキャビン)
MIC-M022R 標準価格 5,800円
将棋対局の楽しさを、パソコン相手に味わえます。人間の指し手を覚えたり、棋譜の設定も自由。盤が反転する機能つきです。



◎その他にも、「戦場の狼」、「迷宮神話」、「ドラゴンクエスト」、「レリクス」、「魔界村」など話題のソフトがザクザク登場。
※この広告のソフトはMSX2用です。(VRAM128K、RAM64K)
※ソフトはすべてパナソフトセンターの取り扱いです。

MSX JOY PAD FS-JS220 Panasonic

ジョイパッド(別売)
FS-JS220
標準価格1,500円

(NEW)



リアル、パワフル、MSX2。と、メガロムソフト。とくれば、すごい。

同じ遊ぶなら、おもしろく遊びたい。というわけで、ゲーム少年大注目のパナソニックA1。きれいな画面、迫力サウンドはまるでゲームセンター気分です。大容量のメガロムソフトを楽しめば、これはもうやめられないすごさ。おまけに、今話題のパソコン通信でも遊べます。

標準価格 29,800円 **パナソニック MSX2 パソコン**

FS-A1 ▶ボディカラーは2色：-Kブラック、-Rレッド▶RGB機能を楽しむために、RGB21ピンのテレビの場合はRGBケーブル(別売FS-VC3011標準価格3,000円)が必要です。▶お問い合わせやカタログご希望の方は、住所・氏名・年齢・職業をお書きの上、〒571 大阪府門真市大字門真1006番地 松下電器産業㈱ 情報機器部MBM係まで。MSXはマイクロソフト社の商標です。

松下電器産業株式会社

A1

ひょーげん族。

FM音源3音搭載
26万色カラー表示
400ライン8色対応

自由な感性を志向する人びとへ
マルチ・クリエイティブ・パソコン
FM77AV40――富士通から。

Created by Daizaburo Harada



新発売

マルチ・クリエイティブ・パソコン
FM77AV40

■FM77AV40本体(キーボード付) 標準価格 ¥228,000
■カラーCRTテレビ―15SD 標準価格 ¥138,000(アンテナ工事費別)

〈AV40専用〉カラーCRTテレビ―15SD FMTV-154
●15インチ●4000文字対応●21ピンRGB入力端子●ステレオ音声多重機能●デュアルスキャン●ディジタイズ対応RGB出力端子●パソコンを使わないときは、テレビに切り換えて楽しめます。

Audio族へ

●本格的なサウンドづくりが可能なFM音源標準実装。
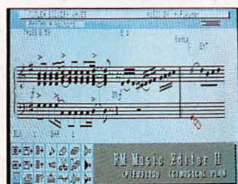
音の三要素(音程・音量・音色)を自在にコントロールできるFM音源3音搭載。シンセサイザに匹敵するリアルなサウンドがほとばしる。ピアノなどの楽器や、自然音、効果音を含め77種の音色パターンもプリセット。さらに、PSG3音を加えた6重和音で白熱のミュージックプレイが楽しめる。

●MIDI対応、FM音源8音搭載のステレオミュージックボックス。

オプションのステレオミュージックボックス(¥58,000)と、オーディオアンプで、FM音源8音がステレオで聴ける。オリジナル曲やゲームも迫真の立体音で迫る。また、シーケンサとしてMIDI楽器を自動演奏させたり、サウンドイフェクタやキーボードを接続するなど、プロ仕様のシステムアップが可能だ。

●音を愉しむ、充実した別売ソフト群。

FMミュージックエディタII(¥20,000※) FMサウンドエディタ(¥9,800)
FMジュークボックス(¥12,000) FMミュージックワールド(¥12,000)
※マウスが必要。



FMミュージックエディタII



FMミュージックワールド

Visual族へ

●26万色カラー表示、400ライン8色もサポート。

天然色を超えた極彩色。AV40は、光の三原色(R.G.B.)の輝度をそれぞれ64階調に制御。320×200の各ドットごとに64^3＝262,144色のカラー指定を可能にした。その描きだす画像はまさに"彩鮮端"。しかも細密・精彩な640×400ドット8色表示を達成。日本語の表示に威力を発揮する。

●一瞬をあざやかに切りとるビデオディジタイズ機能。

ビデオディジタイズカード(オプション・¥16,800)と専用カラーCRTテレビをつかえば、ここという名シーンをリアルタイム(1/60秒)でディジタル変換。26万色のVRAMデータとして本体に取り込める。完全な静止画が、美しい色彩が意のままになる。フロッピィに保存も可能。スーパーインポーズ機能も標準装備。

●絵と遊ぶ、オプションハード&ソフト。

パソコン画面をVTRに録画できる、ビデオコンバータ(¥58,000)。グラフィックスの着色・修正や編集が行える、FMグラフィックエディタII(¥20,000・マウスが必要)。


ビデオディジタイズ


26万色表示


4096色表示

Communication族へ

●RS-232Cインタフェース標準実装。

パソコン同士や周辺機器をつなぐ国際的な通信規格 RS-232Cに準拠したインタフェースを搭載。 オプションのモデムカードを使って、さまざまなネットワークにアクセスできる。メッセージはもちろん、音楽・画像データの交換も楽しめる。パソコン通信の面白さと可能性が、いま、きみの手に入った。

●手軽にパソコン通信の仲間入り。別売ソフト2種。

AV40でクリエイトした音楽や映像のデータをパソコン間で簡単に転送できる、FMテレアクト/AV通信(¥15,000)。国内外のデータベースと結び、最新情報を居ながらにしてキャッチする、FMテレアクト/DBアクセス(¥30,000)。どちらも、話題のBBS(電子掲示板)へのアクセスが可能。

●コンパクトな内蔵タイプのモデムカード新登場。

全二重1200bpsの高速通信を実現した、モデムカード-1200(オプション・¥39,800)。ATコマンド対応により自動発着信が可能。本体内に装着するため場所もとらない。



FMテレアクト/DBアクセス

Personal computer族へ

●400ライン対応、日本語機能を大幅に強化。

JIS第1・第2水準漢字ROMに加え、高速かな漢字変換を実現する辞書ROMを標準装備。400ライン8色の高分解能表示による40字×20行の漢字表示が可能になった。ワープロをはじめ、ホームユースからパーソナルビジネスまで、あらゆる場面で多彩な活躍をみせる。

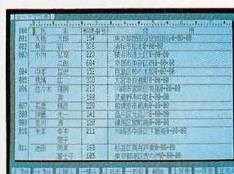
●3.5インチ640KBマイクロFD搭載。192KBメインメモリ標準実装。

FM77AVに較べ、フロッピィ1枚に入る情報量は一挙に2倍。320KBフロッピィにも対応するため、FM7/77の豊富なソフト資産を継承する(※)。また、メインメモリ容量は、このクラス最大級の192KB(最大448KBまで拡張可能)といっそう増大した。

(※FDドライブの記録方式の違いから、FM7/77などのソフトウェアをAV40で使用するとFM7/77で再使用できない場合があります)

●高度なAV機能をサポートするF-BASIC V3.4。

26万色カラー表示、400ライン8色、FM音源、ビデオディジタイズなど、高度な機能を支える、日本語対応のF-BASIC V3.4を添付。


400ライン日本語表示例

●上記の内容については、すべてAV40に関するものです。AV20、AVの仕様は一部異なります。

同時発売 **FM77AV20**

■FM77AV20―2本体 標準価格¥168,000
■FM77AV20―1本体 標準価格¥138,000
■カラーCRTテレビ―15S 標準価格¥108,000

天然色パソコン **FM77AV**

■FM77AV―2本体 標準価格¥158,000
■FM77AV―1本体 標準価格¥128,000
■カラーCRTテレビ―15 標準価格¥ 89,800

富士通ハイテク・ウィンターフェア ➡ 62年1/31まで 期間中、富士通のワープロ、パソコン、テレホンをお買い上げの方の中から抽選で合計2,000名様に **マルチユース・キャリーバッグ**プレゼント

富士通株式会社●OA営業統轄部 〒100東京都千代田区丸の内1-6-1 ☎(03)216-3211(代)
技術的なお問い合わせは―FMインフォメーションサービス☎(03)432-0816〔お問い合わせ時間〕10:00～18:00月～土〔祝日を除く〕富士通プラザ〔マイコンスカイラブ含む〕●丸の内(03)215-0321
●秋葉原(03)251-1448●札幌(011)222-5466●仙台(022)266-8711●名古屋(052)261-5141●大阪(06)344-7648●広島(082)211-1717●福岡(092)713-4392

ツクモ決算セール・ツクモ決算セール・ツクモ決算セール・ツクモ決算セール・ツクモ決算セール・ツクモ決算セール

ケジメます！ 年に一度の 決算セール

1月31日までがお買得！

最新鋭CPUとすぐれた日本語機能
PC-8800シリーズ
PC-8801FH



ツクモセット BM2-1 55% OFF!

- PC-8801FHモデル10…………¥99,800
- 増設ドライブ(1台)…………¥65,000
- 12インチ2000文字モニター……¥99,800
- モニターケーブル…………¥ 1,800
- MD-2D(3枚)ケース付…………¥ 5,100
- オリジナルゲームパック(11種入)サービス

合計定価 ¥271,500
限定ツクモ特価 ¥119,800
(送料¥2,000)

model 10 (FDD別売)……¥ 99,800
model 20 (FDD1基)……¥138,000
model 30 (FDD2基)……¥168,000

特選セット BM2-2

- PC-8801FHモデル30 …………¥168,000
- CU14AG2(シャープ)アナログ対応DP0.39 ¥84,800

合計定価 ¥252,800
ツクモ特価 ¥183,000
(送料¥2,000)

PC-8801mkII FR BM2-3

モデル30 ¥178,000
限定 ツクモウルトラ特価
売り切れの際はご容赦下さい。 送料¥1,000

増設ドライブ BM-2-4

National
JA-551 ¥60,000
PC-8801mkII/SR/FR用
ツクモ特価 ¥17,800
(送料¥1,000)



※FRの場合ケーブル(別売¥2,000)が必要です。

ジョイスティックインターフェース BM2-5

α88 PC-8801mkIIシリーズ用
定価 ¥4,800 送料サービス

- 分岐アダプタ…………¥2,800
  (キーボード/ジョイスティック切替)
- Aセット…………¥5,800
  (α-88＋ジョイスティック)
- Bセット…………¥7,500
  (Aセット＋分岐アダプタ)

※セットの場合送料別 ¥700

ツクモオリジナル FM-77用拡張ドライブ

TS-FDMKII 5インチ2Dシングル
ツクモ特価 ¥36,800
BM2-6 送料¥1,000



ケーブル(FM-77CA)でドライブ番号切替可能。
今までの5インチソフトも使えます。
※FM-7/NEW7のシングルドライブとしては使えません。

FM-77CA ¥9,800
ドライブ切替SW付ケーブル。富士通純正ドライブ、TF-20などほとんどのドライブで使用可能。
(但し、TF-10を除く)

FM-77AV20/40用5" 2D拡張用ケーブル
FM-24CA ¥6,800
TS-FDその他市販5" 2Dディスクドライブを FM-77AV20/40に接続できます。(除くTF-10)

一気処分！ 全て台数限定！

CZ-803C (本体)	¥119,800→	¥ 19,800
CZ-801D (TV付モニター)	¥ 99,800→	¥ 36,800
14M512C (14インチ2000文字モニター)	¥ 89,800→	¥ 24,800
HR-5/5X (9ピンサーマルプリンタ)	¥ 39,800→	¥ 19,800
HR-6/6X (〃)	¥ 49,800→	¥ 19,800
CZ-802C	¥198,000→	¥ 19,800
CZ-802D	¥128,000→	¥ 39,800
M-1009 (〃)	¥ 49,800→	¥ 19,800
PHC-DRII (データレコーダ)	¥ 12,800→	¥ 5,900
JOY-77SA (ジョイスティック)	¥ 11,000→	¥ 990
ロボパル	¥ 16,800→	¥ 2,900
KP-5000 (9ピンプリンタ)	¥ 98,000→	¥ 16,800
CZ-852C (本体)	¥275,000→	¥ 54,800 ☆
CZ-850D (TV付モニター)	¥129,800→	¥ 44,800 ☆
CZ-856C (本体)	¥178,000→	¥ 69,800 ☆
CZ-855D (TV付モニター)	¥119,800→	¥ 49,800 ☆
FM-77AV2 (本体)	¥158,000→	¥ 69,800 ☆
FM-TV151 (TV付モニター)	¥ 89,800→	¥ 39,800 ☆
PC-8801mkIIMR (本体)	¥238,000→	¥119,000 ☆
PC-8001mkII (本体)	¥123,000→	¥ 9,900 ☆
TR-24 (24ピンサーマルプリンタ)	¥ 68,800→	¥ 28,000 ☆
SP-800 (9ピンプリンタ)	¥ 64,800→	¥ 22,800 ☆

☆印は展示品のみ(ニューセンター店取扱い)

マルチクリエイティブパソコン
FM77AV20



Aセット BM2-7

- FM77AV20-2…………¥168,000
- CU14FA(2000文字モニター)……¥ 49,800
- モニターケーブル…………¥ 7,800
- オリジナルゲームパック……サービス

合計定価 ¥225,600
ツクモ特価 ¥159,800
(送料¥2,000)

Bセット BM2-8

FM77AV20-2＋FMTV-154
- FM77AV2＋FMTV-151の下取り差額 ¥123,000
- FM-NEW7＋2000文字モニターの下取り差額 ¥173,000

※本体のみの場合は各店にお問い合せ下さい。

FM77AV40大特価取扱中!!
通信販売部又は各店までお問合せ下さい。



お持ちのFM-7(NEW7)下取りしまーす！
通信販売部又は各店までお問合せ下さい。



マイコン・ワープロ・通信機・ビデオ・電話機
九十九電機

■通信販売部	☎03-251-9911	■秋葉原8号店	☎03-251-0099
■ニューセンター店	☎03-251-0987	■ツクモ札幌	☎011-241-2299
■秋葉原5号店	☎03-251-0531	■名古屋1号店	☎052-263-1655
■秋葉原7号店	☎03-253-4199	■名古屋2号店	☎052-251-3399

ツクモ大創業祭

―おかげさまで40年―

常夏のハワイへ 三名様ご招待

2月/6日～15日 （2月12日(木)は休まず営業します。）

日頃のご愛顧に感謝してWチャンスプレゼント！

＜東京・名古屋・札幌 合同企画＞

1.総額500万円相当商品プレゼント！
期間中1万円以上お買い上げの方に抽選券進呈

2.常夏のハワイへ3名様ご招待！
官製ハガキに住所、氏名、年齢、職業、電話番号、当社へのご意見をご記入の上、下記通信販売部内「ツクモ大創業祭」係までご応募ください。
（S62年2月15日消印有効） ☆詳しくはツクモ各店へお問い合せ下さい。

●2月末日抽選。当選者は5月号誌上にて発表致します。

ツクモ秋葉原各店



営業時間 AM10：00～PM7：00（平日）
AM 9：30～PM6：30（日・祭日）
★定休日 毎週木曜，第3水曜日
ニューセンター店 ☎03-251-0987
秋葉原5号店 ☎03-251-0531
秋葉原7号店 ☎03-253-4199

ツクモ名古屋店



営業時間 AM10：00～PM7：00
名古屋1号店 ☎052-263-1655（定休毎週月曜）
名古屋2号店 ☎052-251-3399（定休毎週水曜）

ニューメディアプラザ ツクモ札幌



営業時間 AM10：30～PM7：30（平日）
定休日 毎週木曜日
札幌市中央区南二条西3-15-1 さっしんビルB1F
☎011-241-2299

自慢のグラフィックと日本語処理機能が走り出す！

X1 turbo 20

640×400ドットフルカラー表示。デジタルテロッパ内蔵。
ビデオをつなぐだけでスーパーインポーズ録画もOK！

CZ-851C BM2-10
¥248,000
5インチFD1基タイプ
限定ツクモ特価 **¥59,800**
送料 ¥1,000

CZ-851C＋FD BM2-11
合計 ¥282,800
CZ-52F増設によるFD2基タイプ
（ドライブの色が左右異なります）
限定ツクモ特価 **¥74,800**
送料 ¥1,000

X1 turbo モデル40
CZ-862C
¥258,000➡**限定¥71,800**

X1 turbo モデル10
CZ-850C
¥168,000➡**限定¥29,800**

2000/4000自動切換モニター
CZ-850D
¥119,800➡**限定¥59,800**
（送料別各¥1,000）

X1シリーズ周辺機器

この他なんでも揃います
送料別 ¥1,000

注番	型番	品名	定価	特価
BM2-14	CZ-503F	シングルフロッピーディスク（I/F ケーブル付）	¥49,800	¥42,000
BM2-15	CZ-52F	5インチ増設ドライブ	¥34,800	¥19,800
BM2-16	CZ-8PD2	ドットプリンター	¥79,800	¥29,800
BM2-17	CZ-8PP2	カラープロッタプリンター	¥54,800	¥ 9,800
BM2-18	CZ-81P	プロッタプリンター（CZ-801C専用）	¥34,800	¥ 9,800
BM2-19	CZ-8PC1	カラー熱転写漢字プリンター	¥69,800	¥56,800
BM2-20	MZ-1P17	カラー熱転写漢字プリンター（第2水準ROM＆ケーブルサービス）	¥79,800	¥69,800
BM2-21	CZ-8BV1	カラーイメージボード	¥39,800	¥33,800
BM2-22	CZ-8BS1	FM音源ボード	¥23,800	¥20,000
BM2-23	MZ-1X19	モデムホン	¥99,800	¥59,800

twin FAMICOM

AN-500B（ブラック）・R（レッド）
標準価格 ¥32,000
BM2-12

ファミコン下取の場合差額¥23,000

ツクモオリジナルジョイステック

JOYメカ2型 BM2-13

特価 ¥3,800 送料サービス
手作りならではの感触。そのままでMSX・X1・PC-6001'等に、別売のαシリーズのインターフェースで、あらゆるパソコンに対応。

24時間中古ダイヤル ☎03-251-9977

下取りご希望の方は各店の店頭又は、ニューセンター店へ発送して下さい。差額査定をいたします。
お問い合せはニューセンター店へ。

受注専用ツクモ通販センター

AM10時からPM10時まで受付

東京	☎03-251-9911
仙台	☎022-263-0791
福島	☎0245-24-1491
新潟	☎025-273-9911
金沢	☎0762-62-3611
松本	☎0263-36-0199
大阪	☎06-365-5691
広島	☎082-223-2741
福岡	☎092-474-8521
名古屋	☎052-251-1199
札幌	☎011-241-2299

但し札幌は午前10：30～午後7：30迄

●通信販売ご希望の方
○入金確認後、全国発送致します。（東京23区内は代金引き換え、翌日配達もできます。）
○事前に通信販売部で在庫を確認の上ご入金下さい。

お支払い方法

〔現金書留〕
○申込書同封の上、下記までお送り下さい。
〒101-91 東京都千代田区神田郵便局私書箱135号
九十九電機通信販売部

〔銀行振込〕
○お電話で事前にご連絡ののち下記までお振込下さい。
富士銀行 神田支店 (普)No.894047 九十九電機㈱宛

〔クレジット〕○用紙をお送りします。お電話でお申し込み下さい。

マイコン・ワープロ・通信機・ビデオ・電話機

九十九電機

お申し込みは通信販売部 ☎03-251-9911へ

現金書留申込書 BM2係

フリガナ ご住所 〒	
フリガナ お名前	自宅電話
注文番号	使用機種
セット名	セット価格 ¥
送料 ¥	合計金額 ¥

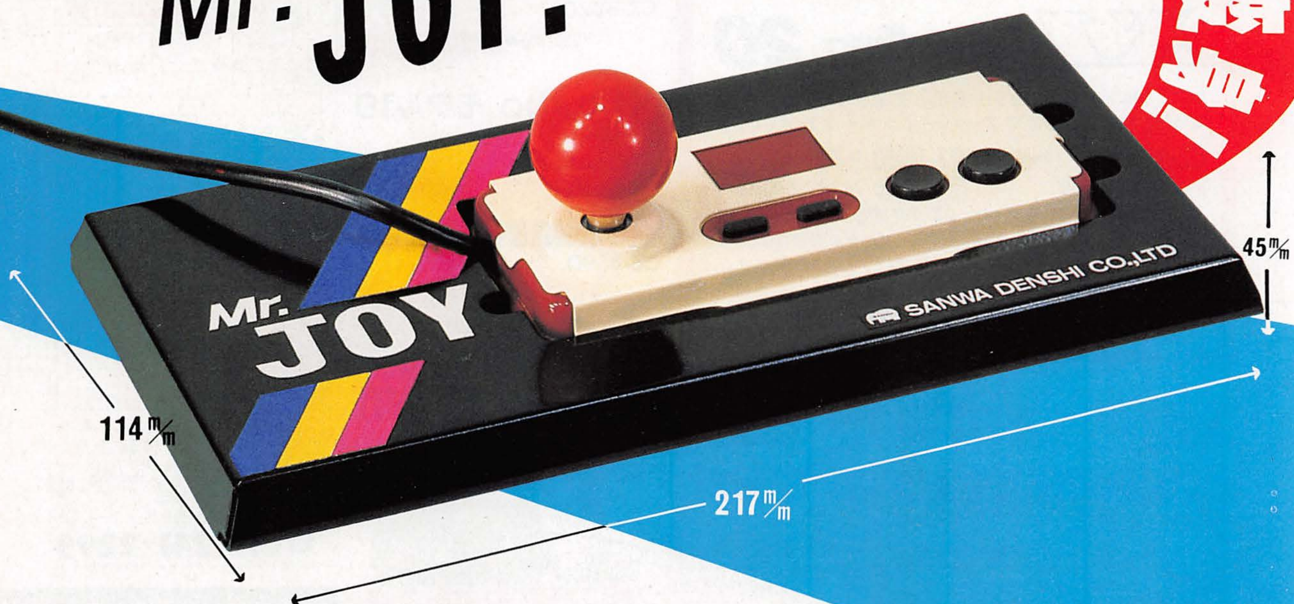
●台数限定品が品切れの際はご容赦下さい。

ツクモ決算セール・ツクモ決算セール・ツクモ決算セール・ツクモ決算セール・ツクモ決算セール

新発売

ワンタッチでジョイスティックに大変身！

きみの名前は Mr. JOY！



MR-100 標準価格 1,380円

■セット方法
コントローラーにジョイスティックカバーを付けて取付台にはめ込んで下さい。
これだけでＯＫです。

ディスクタイプとジョイスティックタイプの２タイプで遊べます！
はめ込み台は他社のかぶせるタイプにも共通に使用できます。

★ブラック・アイボリーの２種類があります。

注文書	
	あなたのお持ちの機種名をお書き下さい。(　　)
	MR-100　¥1,380
	おところ〒　　TEL　(　　)
	おなまえ　　保護者名　　様　㊞

●振込銀行/朝日信用金庫 板橋支店㊟285515　郵便振替口座番号 東京1-140448

●送り先（左の注文書をハガキに貼るか封筒に入れて送ってください。）

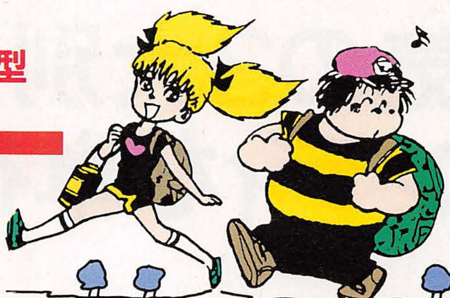
三和電子株式会社
〒173 東京都板橋区中丸町58番５号
☎03(955)9231

●わからないことがありましたら電話でお問い合わせ下さい。

おもしろらんど

あち,ち,ち,ちという前の必需品。お舟型

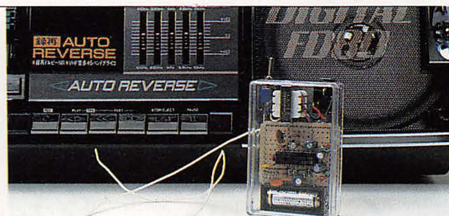
湯かげんチェッカーの製作



入門図解製作

今だから時代はサラウンド

FMトランスミッタ内蔵
サラウンド・プロセッサ



“沙羅雲蛇(さらうんだ)”の製作

メイン特集

●感動!劇場の
ド迫力サウンド

ドルビー・サラウンドで

ホームシアター体験

入門製作記事コーナー

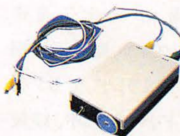


●テレビの音声エアチェックができる
テレビ音声コンバータ

●近づくだけでカチッ
接近スイッチ

●部屋のムード作りにも使える
ACコントローラ

エレホビー



赤外線スイッチ
超小型AM/FMラジオ
デジタル・サーモメータ&クロック

マイコンコーナー Personal Computer

Soft & Hard

レギュラーコーナー

●BCLコーナー
●無線コーナー
●音楽コーナー
●読者のプラザ
●テクニカルコーナー



だれにもできるエレクトロニクス・ホビー

ラジオの製作 2月号

絶賛発売中!

定価 630円

第2回エレクトロニクス工作コンテスト入賞者発表掲載誌

電波新聞社
東京都品川区東五反田1-11-15 TEL (03)445-6111(大代表)

人気の3大別冊がハンディな単行本になりました。

ALL ABOUT namco
チャレンジ!! パソコン アドベンチャーゲーム
チャレンジ!! パソコン アドベンチャーゲーム&ロールプレイングゲーム







ALL ABOUT namco

A5判 定価2,300円

■主な内容

別冊版と内容は同一です。

ナムコが制作したGEE BEE, GALAXIAN, BOMB BEE, CUTIE Q, PAC-MAN, RALLY-X, TANK BATTALION, KING & BALLOON, MAPPY, GALAGA, NEW RALLY-X, WARP & WARP, BOSCONIAN, SUPER PAC-MAN, POLE POSITION, XEVIOUS, DIG DUG, PHOZON, PAC & PAL, LIBBLE RABBLE, POLE POSITIONII, GAPLUS, THE TOWER OF DRUAGA, PAC-LAND, GROBDA, DIG DUGII, DRAGON BUSTER, METRO-CROSS, WARP MAN, BATTLE CITY, MINI GOLFをてってい的に解せき、紹介した、ゲームファン必携(ひっけい)の書。

ドット絵集、楽譜集付き。

チャレンジ パソコン アドベンチャー・ゲーム

A5判 定価1,800円

■主な内容

別冊版と内容は同一です。

アドベンチャー&ロールプレイングの名作をくわしく解説した、ソフトの楽しさをさらに引きだしてくれる力作です。

サザンクロス、新竹取物語、ポートピア連続殺人事件、ザース、ウイングマン、軽井沢誘拐案内、エルドラド伝奇、デゼニランド、サラダの国のトマト姫、黄金の墓、ドリームランド、続黄金の墓、英雄伝説サーガ、はーりぃふぉっくす、アステカ、ガンダムI、ガンダムII、トランシルバニア、リング・クエスト、ウイル、ミコとアケミのジャングル・アドベンチャー、惑星メフィウス、テラ4001、VHD版惑星メフィウス、ブラックオニキス、ハイドライド、ハイドライドIIを掲載。

チャレンジ パソコン アドベンチャー・ゲーム&ロールプレイング・ゲーム

A5判 定価1,500円

■主な内容

別冊版と内容は同一です。

ロールプレイング・ゲームの名作にも力を入れて書き上げた、山下 章先生の本の第2弾です。

北斗の拳、ウイングマン2、デゼニワールド、はーりぃふぉっくす―雪の魔王編、オホーツクに消ゆ! セイバー、ABYSS、ABYSS II―帝王の涙、暗黒城、コロニーオデッセイ(冒険編、対決編)、デーモンズ・リング、ザナドゥ、ハイドライドII、メルヘン・ヴェールI、デーモン・クリスタル、ザ・スクリーマー、ザ・ファイアークリスタル、ファンタジアン、リザード、トリトーン、ミステリーハウスII、WORRY、ゴルゴ13―狼の巣、ムー大陸の謎、ナナちゃんのスター誕生を掲載。

SUPER Soft BOOKS マークが目じるし! 新刊本も続々発売します。

電波新聞社 〒141 東京都品川区東五反田1-11-15 ☎03(445)6111

入魂の1冊

山下 章の
チャレンジ! パソコン
A.V.G & R.P.GII
定価1,800円(送料300円)

発売中

大好評

マイコンBASICマガジン別冊
SUPER Soft MAGAZINE DELUXE Vol. 4

CHALLENGE! Personal Computer
アドベンチャーゲーム ロールプレイングゲーム
A.V.G & R.P.G II
チャレンジ!! パソコン アドベンチャーゲーム&ロールプレイングゲームII

ザナドゥ・シナリオII
ロマンシア
太陽の神殿－ASTEKA II－
メルヘン・ヴェールII
覇邪の封印
ブラスティー
アルファ
ウイングマン2
カサブランカに愛を
ウルティマIII



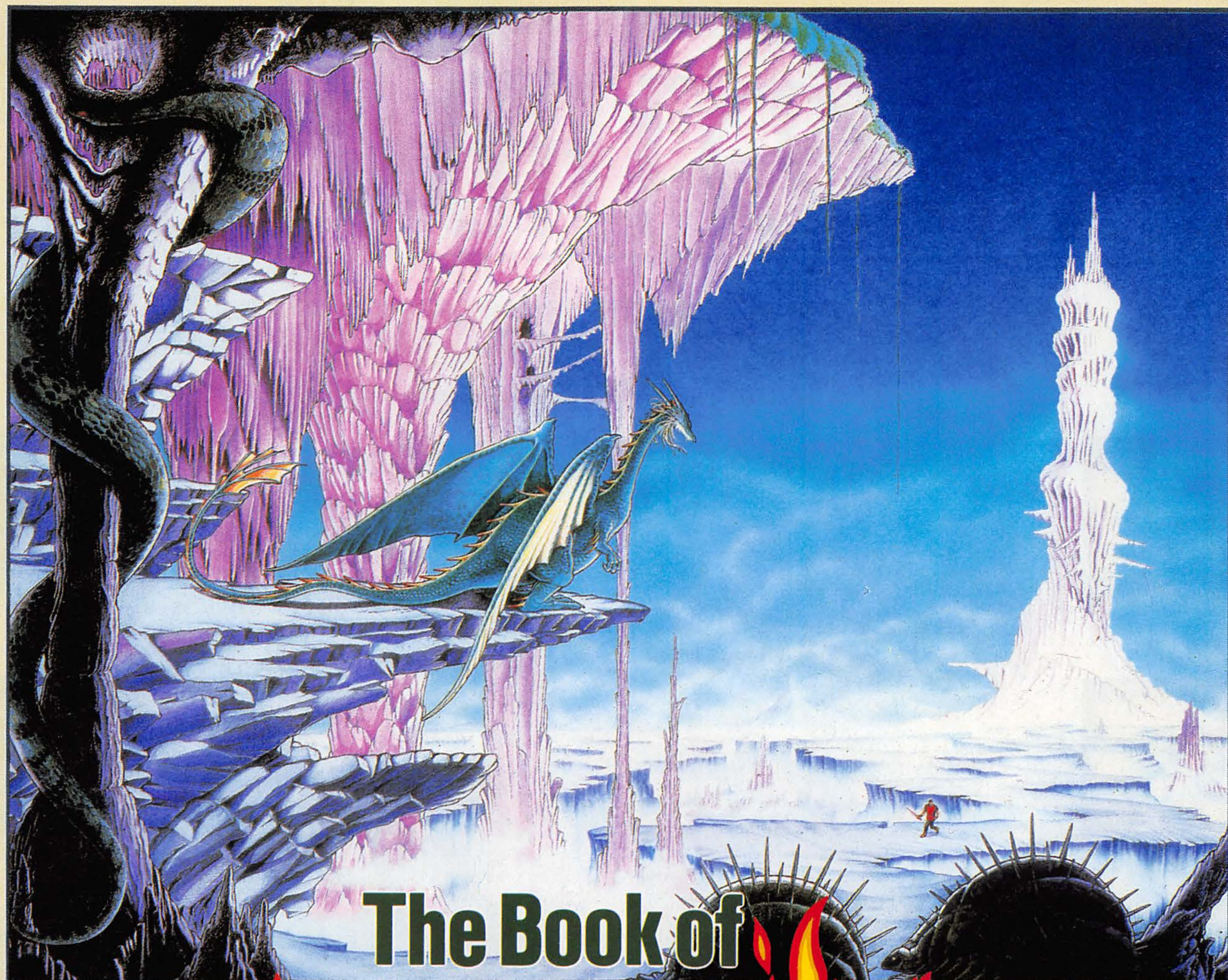
GAME MUSIC 楽譜集掲載!!
♪サナドウ・シナリオII♪ロマンシア♪太陽の神殿♪メルヘン・ヴェールII
♪覇邪の封印♪ブラスティー♪アルファ♪ウイングマン2♪

山下 章著

AVG & RPGの名作10編に、山下 章先生が、力いっぱい取組んで書きあげた1冊です。カラー272頁。ドット絵やゲーム・ミュージックの楽譜集、メルヘン・ヴェールII、ブラスティーの開発手記も載っています。AVG & RPGをより深く楽しみたい方へ、心をこめて編集しました。

品切れの際は書店にご予約下さい。

電波新聞社 〒141 東京都品川区東五反田1－11－15 ☎03(445)6111



The Book of DRAGON BUSTER

「ドラゴンバスターの本」

© 株式会社ナムコ

ドラゴンバスターは、ボクにとって、特に思い入れの深いゲームだ。そのドラゴンバスターがファミコン版、X1版で発売されることになった。

「オールアバウトナムコ」でドラゴンバスターの記事を書いてから、ファンタジー、ロールプレイングの要素を持つ、このすばらしいゲームだけの本を、いつか発表してみたい、とボクは考えていた。

そして、そのチャンスがとうとうやってきたのだ。ボクたちがゲームセンターで、はじめてドラゴンバスターと出会ったときの驚きと感激、そして感動を読者のみなさんに伝えることのできる、内容を盛りこんだつもりだ。

……………………手塚一郎

1月24日発売!!

A5判 184ページ 予価850円

主な内容

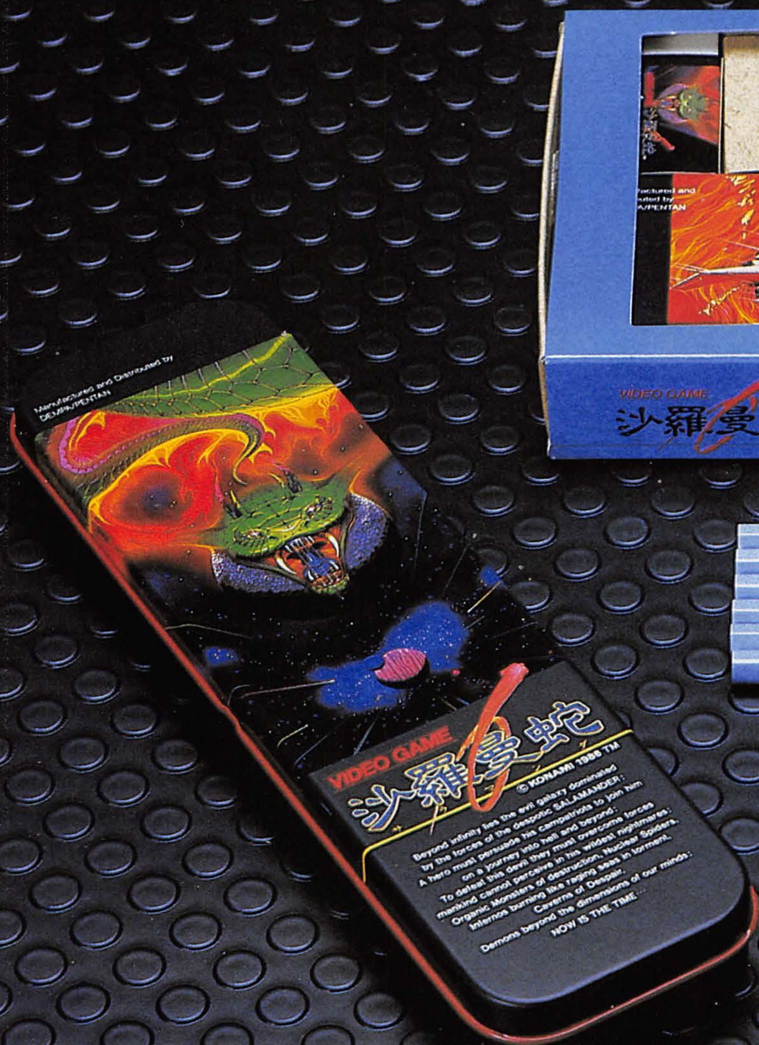
- ファミコン版ドラゴンバスター、ラウンド別攻略マップ
- キャラクタードット絵紹介
- ビデオゲーム版ドラゴンバスター解説
- キャラクター別攻略法
- ドラゴンバスター楽譜集
- ボード版ドラゴンバスター紹介
- X1版ドラゴンバスター紹介

電波新聞社 出版販売部 〒141 東京都品川区東五反田1-11-15 ☎03(445)6111

日本中のコナミファンへ。

Presented by DEMPA/PENTAN







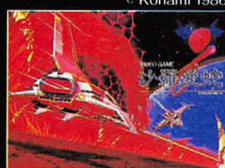
DEMPA/ペンタンのキャラクター・下敷続々発売。 標準価格 各200円

© Konami 1986



沙羅曼蛇Aタイプ

© Konami 1986



沙羅曼蛇Bタイプ

© Konami 1985



グラディウス

© Konami 1984



ツインビー

© Konami 1984



ロードファイター

© Konami 1983



ハイパーオリンピック

DEMPA/ペンタン







◀Aタイプ
（沙羅曼蛇）

Bタイプ▶
（ビッグバイパー）



カンペンケース内側（Aタイプ/Bタイプ）



DEMPA/ペンタンのキャラクター・グッズシリーズに，このたびコナミの製品が仲間入りすることになりました。その注目の第一弾は，コナミファンの心をガッチリつかんだ大ヒット作品，沙羅曼蛇（サラマンダ）のカンペンセット＝ハイパーユニットです。

このサラマンダ・ハイパーユニットは，カンペンケース，鉛筆6本，消ゴムがセットになっています。カンペンケースは2層式でカッコイイサラマンダのイラストがケースの中にも入っているペンタンの自信作です。イラストは，沙羅曼蛇（Aタイプ）と，ビッグバイパー（Bタイプ）の2種類を用意しました。

そして，コナミの人気キャラクター下敷7種類を一挙に同時発売！ ハイパーユニットと同じイラストの沙羅曼蛇下敷（A・Bタイプ）もあります。

DEMPA/ペンタンでは，これからも皆さんのご要望にお答えする作品を発表していこうと意欲まんまん。今後も，KONAMI，T＆E SOFTなどのゲームメーカーの協力で続々商品化を進める予定です。ご期待下さい。

© KONAMI
1986

**DEMPA/ペンタン
キャラクターグッズ
取扱店募集中！**

沙羅曼蛇 サラマンダ ハイパーユニット

●カンペンケース ●消ゴム
●鉛筆6本

Aタイプ（沙羅曼蛇）/Bタイプ（ビッグバイパー） 標準価格950円

HYPER UNIT

© Konami 1985



イーアルカンフー

© DATA EAST CORP.



サンダーストーム

大人気のコナミとデータイーストのキャラクターが，下敷になりました。新発売の下敷は沙羅曼蛇（A・Bタイプ），グラディウス，ツインビー，ロードファイター，ハイパーオリンピック，イーアルカンフー，サンダーストームの7種類です。価格は各200円。通信販売のお申込みは好評発売中のサンダーストームをプラスした計8種類のペンタン・キャラクター下敷の中から，5枚一組でお願いします。送料は5枚一組で300円です。

今月の新作グッズ紹介

ペンタンから今月もすてきなキャラクターグッズが発売になりました。©コナミの沙羅曼蛇・レポードパッド，ツインビー・レポートパッド（標準価格各250円），そして©T＆Eソフトのディーヴァ・カンペンケース（標準価格500円）の3点です。どれも皆さんからのご要望が多かったものです。お申し込みはお早目にどうぞ！

（申し込みは307ページの「DEMPAマイコンソフト一覧表」をよく読んでご注文下さい。なお，お近くのキャラクターグッズ取扱店でもお求めになれます。）

発売元 電波新聞社〒141東京都品川区東五反田1-11-15 ☎03-445-6111

ナムコ・ゲーム狂(ファン)に捧げるページです。



魅力いっぱい,パックランドのカンペンセット好評発売中!

迷子になった妖精を，ぶじ，フェアリーの国へ送りとどけることができるかな？楽しくって不思議な面白さで大人気になったパックランドが，そっくりそのまま超ごうかなカンペンセットになりました。
このカンペンセットは，カンペンケース，シャープペンシル，替芯１ケース(0.5㎜×40本)，鉛筆６本，そしてペンスタンドのセットです。カンペンケースはドルアーガの塔と同じ２層式です。そして，トレージャーボックスには入っていなかった特製シャープペンシルが人気です。
パックランドファンタジーパックを持っていれば，『不思議なことがあたり前』！



パックランドファンタジーパック
FANTASY PACK

●カンペンケース●ペンスタンド●鉛筆６本●シャープペンシル●替芯　標準価格1,800円



THE TOWER OF DRUAGA
TREASURE BOX
ドルアーガの塔トレージャーボックス

トレージャーボックスは，「ドルアーガの塔」熱狂的なゲーム・フリークのために用意しました。カンペンケース１カン，鉛筆12本，消しゴム２個が入ったセットです。カンペンケースは，サンドイエローとバイオレットの２色どちらかを指定できます。鉛筆は12本別々のキャラクターが印刷されています。　**標準価格1,500円**



ドルアーガの塔 トレーナー
色：グレー/アイボリー/グリーン/ホワイト
サイズ：S/M/L　**標準価格4,500円**



マッピー トレーナー
色：イエロー/アイボリー/ホワイト
サイズ：S/M/L　**標準価格4,300円**



パックランド トレーナー
色：ホワイト/イエロー/グリーン
サイズ：S/M/L　**標準価格4,300円**



パックマン カンペンケース
標準価格350円



パックマン ポーチ&タオル
標準価格1,800円



マッピー ポーチ&タオル
標準価格1,800円

DEMPA/ペンタン

●送料は商品代金が1000円以下300円、5000円以下500円、500円以上700円です。



❶ドラゴンバスター クーラーボトル
❷スカイキッド クーラーボトル
❸ドルアーガの塔 クーラーボトル

クーラーボトルには，ストロータイプ，カップタイプがあります。申し込みの際，いずれかを指定して下さい。

標準価格1,200円

❹ドラゴンバスターTシャツ
標準価格1,700円



ドルアーガの塔ボードゲーム
標準価格3,600円



パックランドボードゲーム
標準価格3,600円



❶ドルアーガの塔ペーパーバック
❷マッピーペーパーバック
標準価格150円



❶スカイキッドシール
標準価格220円

❷ゲームロゴタイプステッカー
標準価格400円



ナムコ・キャラクターバッジ

通信販売は行なっておりません。

●パックマン●マッピー●ドルアーガの塔●パックランド●ドラゴンバスター●グロブダー●ディグダグII●スカイキッド…人気のナムコキャラクターバッジです。お近くのナムコグッズ取扱店でお求め下さい。

標準価格 各250円



ドルアーガの塔Tシャツ[A]
サイズ：S/M/L　標準価格1,800円



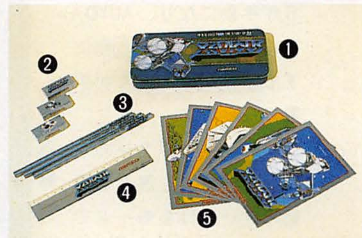
ドルアーガの塔Tシャツ[B]
サイズ：S/M/L　標準価格1,800円



スカイキッド Tシャツ
サイズ：S/M/L　標準価格1,700円



マッピーTシャツ
サイズ：S/M/L　標準価格1,700円



❶ゼビウスカンペンケース 標準価格500円
❷ゼビウス消ゴム（3個セット）標準価格200円
❸ゼビウス鉛筆（3本セット） 標準価格200円
❹ゼビウス定規（15cm） 標準価格150円
❺ゼビウスポストカード 標準価格300円

■サイズ

Tシャツ及びトレーナーのサイズです。購入の際のめやすにして下さい。

サイズ	胸　囲	身　長
S	78～86(cm)	145～155(cm)
M	84～92(cm)	155～165(cm)
L	90～98(cm)	165～175(cm)

■申し込み方法

307ページの「DEMPAマイコンソフト一覧表」をよく読んで注文して下さい。なお，本広告以外の商品の一覧表も載っています。

発売元：電波新聞社
〒141 東京都品川区東五反田1－11－15
☎03－445－6111

アタリ仕様のジョイスティック(**XE-1/b** 等)とパソコンとの間に接続するとハイテックなゲームプレイ

シューティング・ゲームの

実物大



●トリガ・モード切替

2トリガの連射モードを切替えます。

❶スイッチを一番上にするとどちらのトリガボタンも連射になります。

❷スイッチを中央にすると[A]、[B]二つのトリガボタンが、片側は連射、もう一方が手動になります。AUTO TRIGGERスイッチを[A]側にすると[A]が連射、[B]が手動になり、AUTO TRIGGERスイッチを[B]側にすると[B]が連射、[A]が手動になります。

❸二つのトリガボタンのうち、片側のみを連射と手動に使い分けるモードです。AUTO TRIGGERスイッチの切替で[A]連射[A]手動、または[B]連射[B]手動に切替えることができます。

●トリガ・スピード可変

XO-1の機械的なトリガ・スピードを連続的に変化させるスライド・ボリュームです。ゲームソフトのプログラムと合わせて、最適の位置を選んでください。

●トリガボタン反転

2トリガの機能を左右反転することができます。使いやすいほうを選んでください。

●JOYSTICK接続コネクタ

お手持ちのアタリ仕様のジョイスティックを接続してください。

チャレンジング・ステージ パーフェクトの快感 オート-マニュアル切替がハイスコアの決め手に。



シューティング・ゲームのロング・セラー「ギャラガ」をXO-1でプレイしてみた。連射スピードをチューンし、ポイントを押さえれば、弾は吸い込まれるように敵編隊に命中していく。デュアルにするにはマニュアル状態が良く、モードは③が最適。

超長期戦にもよゆう十分。高得点、高次ラウンド追求に専念できるたのもしさを感じさせてくれた。



新発売のX1シリーズ用「ボスコニアン」とXO-1の組合わせでは、256面という大きなゲームを、より身近なものにしてくれた。砲台を周囲から撃破していく高得点テク、総攻撃にさせて敵機を撃ってかせぐテクなどを楽しませてくれた。

マイコンソフト
電波新聞社 出版販売部
〒141 東京都品川区東五反田1丁目11番15号
電話(03)445-6111

が楽しめます。

世界を拡げます。

●パソコン接続コード
パソコンのジョイスティック・ポートに接続してください。

●トリガ・スピードLED表示
トリガのようすがモニターできます。ゲームソフトのプログラムによっては、弾の発射とは必ずしも一致しませんが、最適スピードを知る目安になります。また、電源が供給されていれば点燈しますので、電源パイロット・ランプの役目もします。

●X1シリーズ用電源スイッチ
X I シリーズでは、底面にあるホルダーに単四乾電池3本をセットしますが、これはそのための電源スイッチです。本機を使用しない場合、X I シリーズ以外の機種の場合はOFFにしておきます。



■FUNCTION
1 オート・トリガ(自動トリガ)
2 トリガ・スピード連続可変
3 トリガ・スピードLED表示
4 トリガ・モード切替
5 トリガ・ボタン反転

XO-IはXE-Ib等、2トリガタイプで、それぞれ独立しているジョイスティック用に設計されています。XO-IとXE-Ibのコンビネーションが最も おすすめできる組合わせです。

Original JOYSTICK SYSTEM CONTROLLER
XO-1

for MSX, FM77AV, MZ-2500, PC-6001, X1
(アタリ仕様ジョイスティック・ポート機)
標準価格3,900円
好評発売中

■ご注意
●X1シリーズにご使用になる場合は、単四乾電池3本が電源として必要です。●ソフトにより、機能がそのまま使えないものもあります。●トリガ・スピードはソフトに合わせて最適の位置でお使いください。

さらに!!
ハイスコア重視設計



●好評XEシリーズのジョイスティックにNEWタイプ登場。XE-Iの改良型で、
①2トリガーが大きくなり、指にフィットするようにした。
②少し離れて操作できるようにコードを長めにした。
これが大きな変更点です。
カラーリングも見ての通りカッコよくなっています。
これでハイスコア確実!

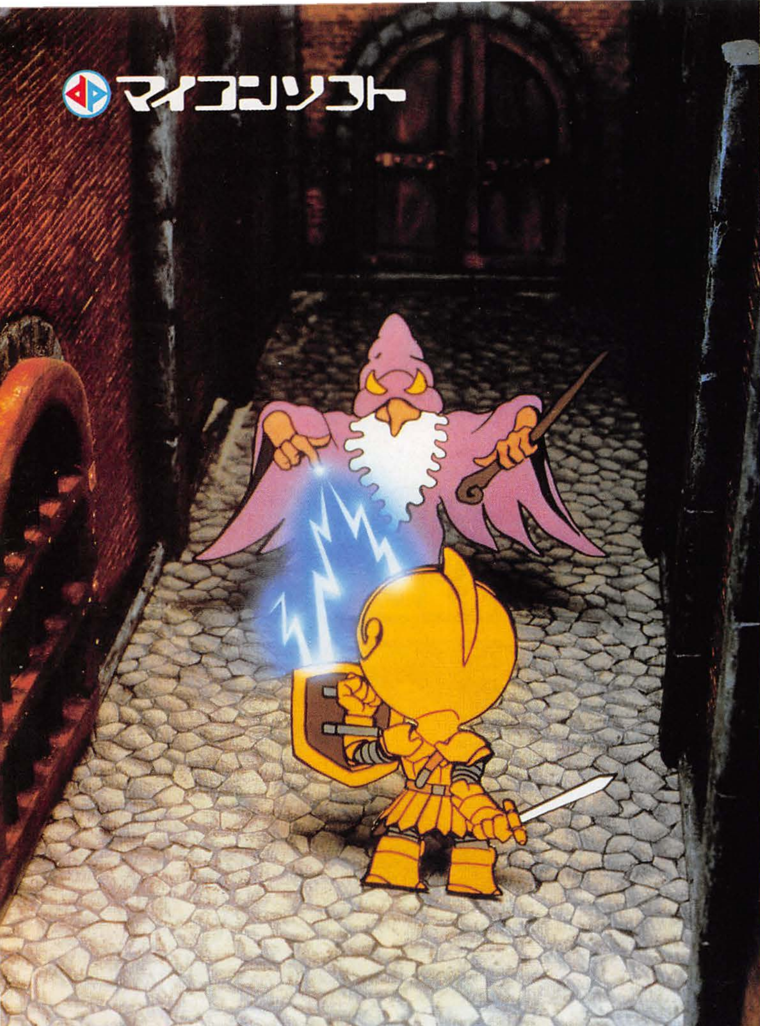
また以前から評判の良い操作性と耐久性は失っておらず、切り換えてスイッチでレバーを右手、左手どちらでも使用できるようになっています。

●適応機種はPC-6000シリーズ、X Iシリーズ、MSX、FM-77AV、MZ-2500シリーズなど、アタリ仕様のジョイスティック・ポートのあるパソコンです。

Super MZのゼビウスのジョイスティック付きソフトにはこのジョイスティックが入っています。

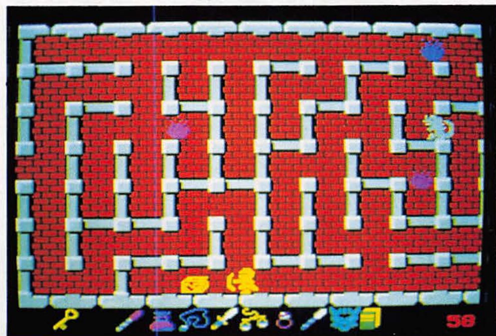
オリジナル2トリガージョイスティック
XE-1b

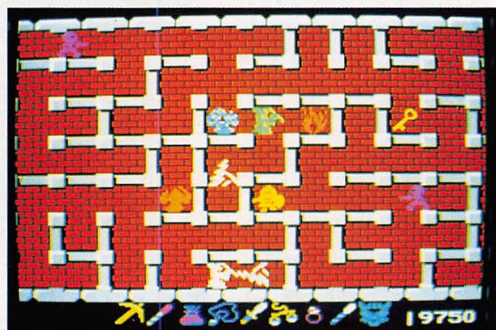
標準価格 3,900円
対応機種:X Iシリーズ/MZ-2500シリーズ/PC-6001シリーズ/FM77AV/MSX/MSX2



MSXソフト

写真は開発中のもので、最終バージョンではありません。





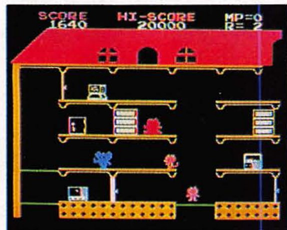


パックマン
namcot



迷路に並んだエサをどんどん食べる、パックマン。それをジャマする4匹のモンスターとの手に汗握る追撃戦。パワーエサで立場が逆転。モンスターをやっつけろ！

MSX 定価4,500円



マッピー
namcot



正義感あふれる元気なポリス、マッピー！盗品さがして行ったり来たり追いかけっこ。うろうろしてるとニャームコやミューキーズにつかまっちゃうぞ。

MSX 定価4,500円

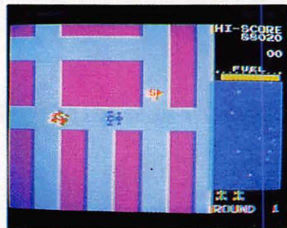


キング&バルーン
namcot



風船編隊が王様をさらいに急降下。大砲で風船をやっつけろ。あれ、王様がさらわれちゃった。大砲一発！うまく当たれば王様フワフワ降りてきて"THANK YOU"

MSX 定価4,500円



ラリーX
namcot



迷路に隠されたチェックポイント。それをレーダー頼りにクリアしていくラリーゲーム。対抗車の妨害あり、岩が落ちていたりの、なかなか難コース。煙幕一発ピンチ脱出！

MSX 定価4,500円

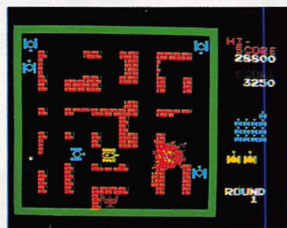


ボスコニアン
namcot

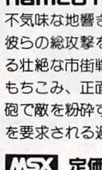


360度全方向からせまりくる敵ミサイルをかわし、レーダーをたよりに敵基地を破壊するスペース・ゲームの決定版。驚異の音声合成付き!!

MSX 定価4,500円



タンクバタリアン
namcot



不気味な地響きをたてて迫りくる戦車隊、彼らの総攻撃をくいとめ、司令部を死守する壮絶な市街戦。危険をおかして接近戦にもちこみ、正面攻撃をかけるスリル。連射砲で敵を粉砕する興奮。勇気と不屈の闘志を要求される過激な戦闘ゲームだ。

MSX 定価4,500円

お求めは巻末に掲載の

電波新聞社 出版販売部 〒141 東京都品川区東五反田1丁目11番15号 電話(03)445-6111

大阪本社06-203-3361 札幌支局011-641-5591 静岡支局0542-54-6405 金沢支局0762-63-8661 広島支局082-228-5581 名古屋支局052-261-4541 関東総局0273-26-3206 松本支局0263-36-2266 神戸支局078-391-0445

好評発売中

THE TOWER OF DRUAGA for MSX

品切れ間近！

namcot 定価4,500円

MSXバージョンでのソフト制作はむずかしいとされていたTHE TOWER OF DRUAGA…ドルアーガの塔がついに発売されました。巻末に掲載の有力店でお早目にお求めください。



BurgerTime
ハンバーガー

©DATA EAST CORP.





キミはバーガーショップのチーフ。いたずら者のホットドッグ、ピクルス、目玉焼の追撃をふりきってハンバーガーを完成させる、コミカル・チェイス・ゲームの話題作。

MSX 定価4,500円

MOVING ADVENTURE The Demon Crystal
デーモンクリスタル

©DEMPA





不思議と謎を秘めたムービング・アドベンチャー・ゲーム。デーモン・シャルドにとらわれたクリスを救出せよ！武器はファイアー・ボール。アレスの活躍はいかに！

MSX 定価4,800円



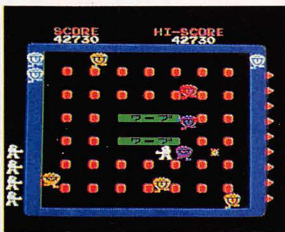
ギャラクシアン

namcot



宇宙空間をひた進むエイリアンの大編隊。ギャラクシップで追撃だ。猛反撃をしかけてくるエイリアンを巧みにかわし、コスミックミサイルで撃破せよ。

MSX 定価4,500円



ワープ&ワープ

namcot



おもしろキャラクターの楽しさと、思考性の高いゲームソフトがミックス！2つの戦場をワープで移動。トコトコせまりくるベロベロたちをやっつける。

MSX 定価4,500円



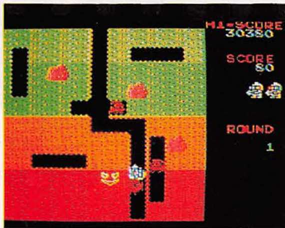
ギャラガ

namcot



相手は宇宙最強のギャラガ軍団。ボスギャラガのトラクタービームにさらわれたファイターを救出すると、デュアルファイターに変身！エコー付きサウンドにも感動!!

MSX 定価4,500円



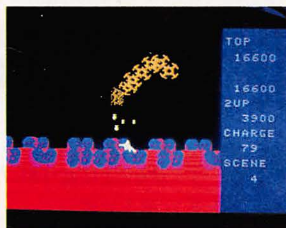
ディグダグ

namcot



地中にもぐって掘りまくれ！ジャマするプーカやファイガーはモリでさしてポンプでプクプク・パッチン！上手に穴を掘ってさそい込み、岩落としで一網打尽！

MSX 定価4,500円



エクセリオン

「ゾルニ軍撲滅のため、エクセリオン軍の新鋭迎撃機ファイターEXは発進した」。武器は二つのビームを同時発射できるデュアルビームと、連射可能のシングルビーム。MSXゲーム初の慣性飛行感覚のリアルなフライト・フィーリングに人気集中！

BYジャレコ MSX 定価4,500円



ミニゴルフ

namcot



コース構成も本格的。バンカー、フェアウェイ、ラフ、ティーグランド、OB区域などリアルなゴルフプレイが楽しめます。

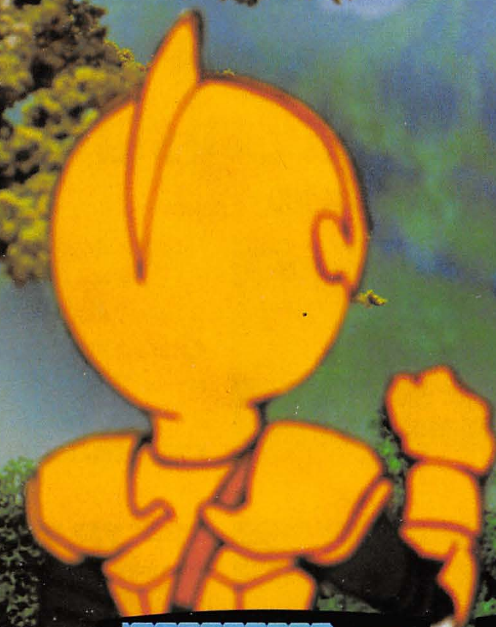
MSX 定価4,500円

全国有力パソコンショップ、電気店または電波新聞社各支局のマイコンソフト販売部へどうぞ。通信販売の送料は1本200円、2本300円、3本400円、5本以上サービスです。

西部本社092-431-7411 仙台支局0222-27-7211 新潟支局0252-45-2526 京都支局075-221-8021 高松支局0878-61-3111 下関支局0832-67-7478 熊本支局096-380-7500 鹿児島支局0992-26-3630

IN ANOTHER TIME, IN ANOTHER WORLD
A KNIGHT GOES TO THE TO

今とは別の時間、別の世界のお話です。
ドルアーガの塔にとらわれたカイを救い、平和のシンボルであるブルークリスタルロッドを天上界に戻すため、ゴールドナイトとなってただ一人ドルアーガにたち向かった勇士がいました。
その名はギル。
多彩なBGMと美しいグラフィックで大人気。不思議なアドベンチャーワールド「ドルアーガの塔」に、いよいよ新作登場。





FM-77AV 大好評発売中
3.5″FD版……………………価格6,000円



MZ-2500 大好評発売中
3.5″FD版……………………価格6,800円



X1シリーズ 大好評発売中
テープ版………………………価格3,800円
X1turbo/Fモデル20 大好評発売中
5″FD版 ……………………価格6,000円



アイテムを取るとギルの装備もパワーアップ(FM/MZ-2500/X1版)!
感動のラストステージへまっしぐら!

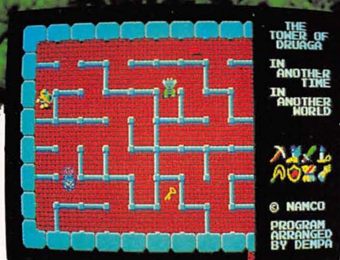


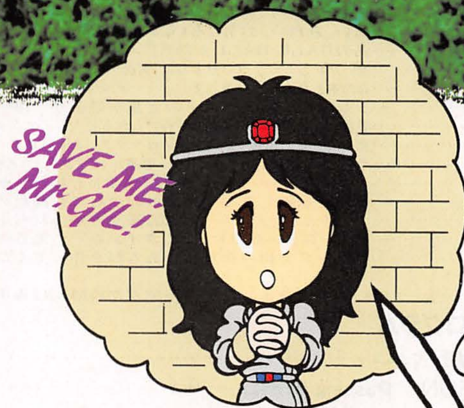
ドルアーガ・ファンのみなさん! お待たせしました。ついに,ファミ
MZ-2500の各バージョンでおとどけできることになりました。ど
またまたドルアーガせんぷうが吹きあれそうです。

namco

マイコンソフト

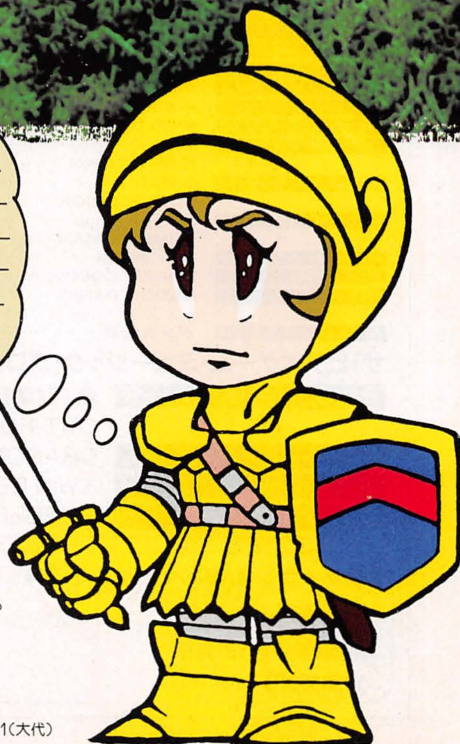
OWER OF DRUAGA FM77AV/MZ-2500/X1/MZ-1500





MZ-1500 大好評発売中
QD版…………………………定価4,800円





リーコンピュータ，MZ-1500バージョンで大人気の「ドルアーガの塔」をFM-77AV，X1，
れも電波新聞社マイコン・ソフトウェア開発室が腕にカコブを作って仕上げた最高の自信作。

オリジナル・ゲーム・シリーズ

発売元 電波新聞社 出版販売部
〒141 東京都品川区東五反田1-11-15 ☎03-445-6111(大代)

マイコンBASICマガジン 2月号目次

新製品速報！

特別企画

特選パソコン・ソフト

ザ・ビデオゲーム・ミュージック・プログラム

©マイコンBASICマガジン２月号
第６巻 第２号
昭和62年１月25日印刷
昭和62年２月１日発行
定価380円

電波新聞社 1987Printed in Japan／編集発行人：平山秀雄
東京都品川区東五反田１－11－15 郵便番号141 電話 東京(03)445－6111
(大代表) 振替(東京)5-51961 印刷：奥村印刷 製本：株式会社 堅省堂

新製品速報

マウスとワープロ・ソフト付属 MSX2の最高峰マシン

ソニー“HB-F900”

木村よしひさ

MSX2のスペックをフル装備したマシン，それがソニー“HB-F900(価格：148,000円)”だ。MSX2で最高のものを欲しいのなら，この機種に決まりだね。

この“HB-F900”には，マウスが付属しているのです。なぜかというと，これも付属の“WORDSHIP(ワードシップ)”というソフトを使うためにどうしても必要だからです。

“WORDSHIP”とはワープロ・ソフトですが，今までMSX用にあったワープロ・ソフトとは，ひと味もふた味もちがっていて…，おっと，その前に本体の説明をしなくっちゃね。

HB-F900の実力は？

HB-F900の特徴を見てみましょう。

①2DDのディスク・ドライブ2基

やっぱりパソコンとして本格的に使うなら，ディスク・ドライブは必要になってきます。2ドライブなら，ディスクのコピーも，よりスピーディにできるから楽ちんだね。

②2カートリッジ・スロット

スロットは二つがもう常識だね。前面と後面に各ひとつずつ付いているよ。

③分離型キーボード

このクラスならではの，分離型キーボードです。やっぱりキーボードは分離型が断然使いやすい。テンキーも付いているので，数値入力も楽だし，ちょっとした四則演算にもバッチリだね。キーボードの打ちやすさも，他の機種とは段ちがいだ。ここらへんに価格の差がでてくるのだろう。

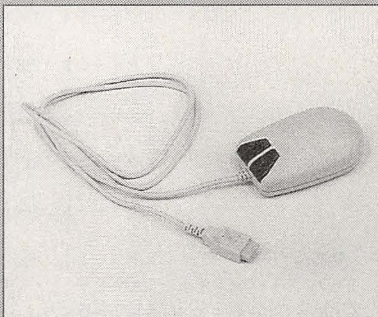
④メインRAM256KB

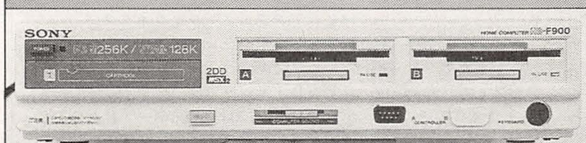
BASICを使う場合は，あまり関係ないけれど，256KBをフルに使うようなソフトが走るっていうのは，将来的に見て有利



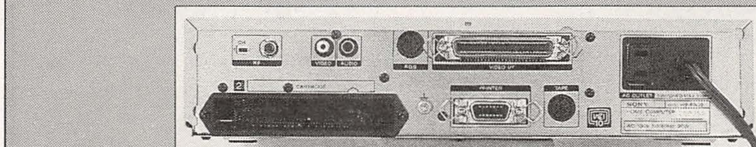
◀《写真1》ソニー「HB-F900」の本体とキーボード，それに付属のマウスとワープロ・ソフト

▼《写真4》付属のマウス。はっきりいって，このマウスのデザインにGOODデザインを送りたい





▲《写真2》HB-F900の前面部，2DDディスク・ドライブが2基搭載。レイアウト的にも美しいね



◀《写真3》HB-F900の背面部，各種インターフェースが整然とならんでいる。カートリッジ・スロットも前面以外にここにもある

なんじゃないかな。

⑤ビデオ・インターフェース

将来の拡張にそなえてのインターフェースです。AV機器をパワーアップさせるためにあるんだぞっと。

⑥その他

この他の機能は，あって当たり前なので，まとめて紹介してしまおう。

○2ジョイスティック端子(前面)
○カセット・インターフェース
○プリンタ・インターフェース
○アナログRGB端子
○ビデオ，オーディオ出力端子
○RF(テレビ接続)端子
○電源コンセント

このように，HB-F900はスリムなボディながら，機能がぎっちりつめこまれているんですよ。

マウスが付属

もう今さらマウスについて説明をする必要はないよね。ポインティングデバイスとしてマッキン・トッシュでいちはやく有名になり，最近のパソコンではたいてい使用できるようになりました。

HB-F900では，このマウスが付属品として付いてきます。ところが，マウスのための特別なインターフェースは付いていません。つまり，ジョイスティックの端子にマウスをつなげるのです。このへんは，FM77AVに似ていますね。

この方式はコストが安くなりますが，多少反応が悪いのが欠点です。しかし，まず気になりませんから安心してください。

それ以上に，ソニーのマウスは非常に使いやすい形をしていて，手のひらにピッタリとフィットします（まるでルイジコラーニのデザインみたい)。このマウスを使ってしまうと，他のマウスをさわれなくなっちゃう!?

付属のワープロ・ソフト WORD SHIP

WORD SHIPは，単なるワープロ・ソフトではなく，住所録というような文章も扱うことができますし，電卓や時計，それにカレンダーといった機能も持ち合わせ

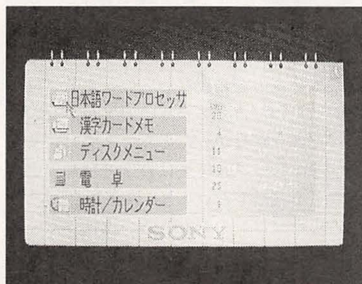
《第1表》HB-F900の主な仕様

CPU	
使用プロセッサー	Z-80A相当
クロック周波数	3.58MHz
WAIT	CPUM1サイクル時に1WAIT 実質クロック周波数3.3MHz
割り込み	マスカブル割り込み Z-80A　モード0　モード1　モード2 割り込み使用可能
リセット	電源投入／手動　メモリ内容は保持されない
メモリ	
メインメモリ	256KバイトRAM実装
ビデオRAM	128Kバイト実装
サウンド機能	8オクターブ　3重和音＋ノイズ出力
内蔵ROM	MSX-2BASIC　48Kバイト MSX-Disk BASIC　16Kバイト 漢字ROM　128Kバイト
内蔵のカレンダーと時計	データバックアップ機能付き
ディスプレイ制御部	
CRTコントローラ	V9938相当
スクリーン・モード	
テキスト・モード	スクリーン0：40字×24行または80字×24行，512色中16色
グラフィック・モード	スクリーン1：32字×24行，512色中16色 スクリーン2：256×192ドット，512色中16色 スクリーン3：64×48ドット，512色中16色 スクリーン4：256×192ドット，512色中16色 スクリーン5：256×212ドット，512色中16色，4ページ スクリーン6：512×212ドット，512色中4色，4ページ スクリーン7：512×212ドット，512色中16色，2ページ スクリーン8：256×212ドット，256色，2ページ
初期設定	スクリーン1，29字×24行
キャラクター・フォント	5×7ドット・マトリックス/キャラクター
文字構成	英数字特殊記号，ひらがな，カタカナ，グラフィック記号256種，8×8ドット
出力インターフェース	RGBアナログ信号：0～0.7V±20%，75Ω，コンポジットビデオ信号：1Vp-p，75Ω，同期負　RF信号：TV1ch/2ch 切り換え可
キーボード	
スキャン方式	CPUソフトウエア・スキャン方式
キー総数	89 グラフィック記号対応，かなキーあいうえお配列，プログラマブル・ファンクション・キー：5　エディット・キー：7
フロッピーディスク・ドライブ	
使用ディスク	3.5インチ
使用面	片面または両面
記憶容量(両面)	アンフォーマット時　1Mバイト フォーマット時　720Kバイト バイト／セクタ　512 セクタ／トラック　9 トラック／シリンダー　2 トラック／ディスク　160 バイト／ディスク　720K
記録密度	8187ビット／インチ
トラック密度	135トラック／インチ
シリンダー総数	80
トラック総数	160
記録方式	MFM変調
媒体回転速度	300rpm
情報転送速度	250Kビット／秒
平均回転待ち時間	100msec
アクセス時間	平均：350msec トラック間：12msec セトリング時間：30msec
入力／出力	
ビデオ／オーディオ出力	RGBマルチ・コネクタ(8ピンDIN) オーディオ：-5dBs (0dBs=0.775V) RGBアナログ信号：0～0.7V±20%，75Ω，VIDEO端子(ピンジャック)コンポジットビデオ信号：1Vp-p，75Ω，同期負 AUDIO端子(ピンジャック)-5dBs RF端子　TV1ch/2ch切り換え可
プリンタ・インターフェース	14ピンアンフェノール・コネクター 標準8ビットパラレル転送
オーディオカセット・インターフェス	8ピンDINジャック ボーレート：1200/2400ボー　BASIC使用，CLOAD時はボーレート自動判別，リモート機能付き
汎用I／Oポート	9ピン　D-SUBコネクタ(2)，ジョイスティック端子として使用可能
MSXカートリッジ差し込み口	本体2個実装
ビデオ・インターフェース	50ピン

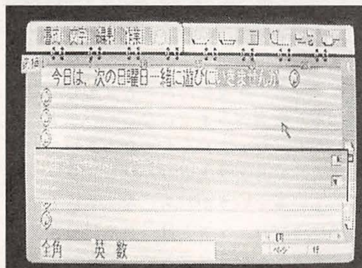
ています。

そして，それらの機能は，マウスを使ってアイコン(機能をシンボルにした絵)を指定することにより選びます。たとえば，ワープロを使っているときに電卓を選ぶとワープロの作成画面上に電卓の絵が描かれて使用できるようになります（マルチウィンドウのような感じ)。なかなかきれいな絵ですよ。

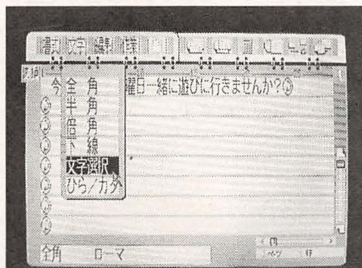
このように基本的にはマウスで操作するようになっています。



▲《写真5》付属のワープロ・ソフト「WORDSHIP」で，日本語ワープロを選んでみる（もちろんマウスで）



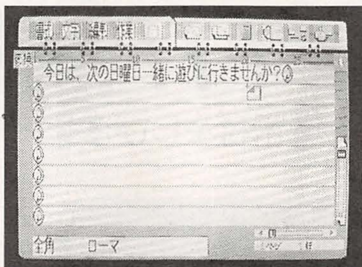
▲《写真6》スペース・キーを押すと変換されます。この場合"行きませんか"がないので，つぎの候補をだします



▲《写真7》文字選択を選ぶと，キーから入力できない文字(記号)も入力できます。マウスで簡単に選べるので，大変便利です

いくらマウスで操作するといっても，文字の入力はキーボードから入力します（あたりまえか)。漢字への変換は，カナ漢字，ローマ字カナ漢字変換ができます。しかし，辞書はディスク上にありますので，はっきりいって，変換スピードは遅いのです。

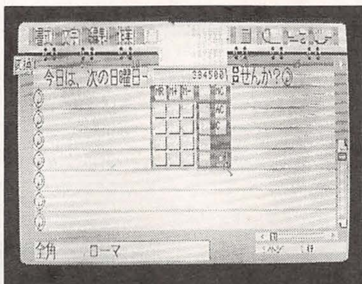
そのため，スピーディに文章を作成する人には向きません。手軽に使いたい人向き



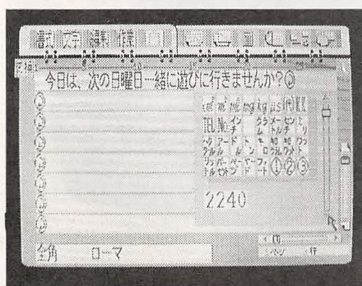
▲《写真8》ワープロ画面上に時計とカレンダーを表示させる場合，どこに表示されるかマウスで指定します

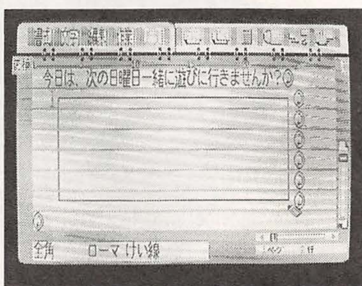


▲《写真9》ちょっと見にくいかな？カレンダーには，3種類マークをつけられるので，特別な予定がある日にマークをつけておきましょう



▲《写真10》計算機も自由に使えます。テンキーかマウスで操作します





▲《写真11》ほら，このとおり，けい線までマウスで入力できるのだから，いたれりつくせりですね

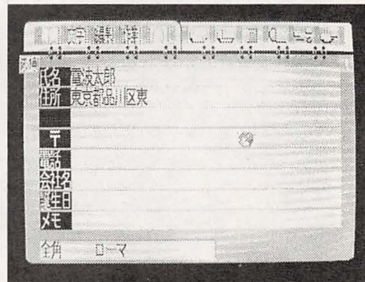
だといえるでしょう（ホームユースならOK)。

このワープロの使いやすい点は，ケイ線を引いたり，枠(わく)を書いたりするのにマウスが使えることでしょう。いちいち，カーソル・キーを操作することなくマウスでいとも簡単にできます。

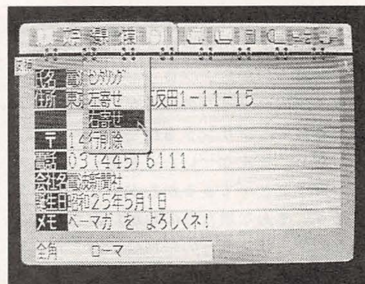
また，ページ送りや，カーソル移動も，もちろんマウスが使えるので，そういった点は他のワープロよりも使い勝手はいいといえます。

とにかく，全体的に見て，大変良くできたソフトだと言えます。これが付属品となっているとなるとHB-F900の価格も少しは安く感じられるんじゃないかな。

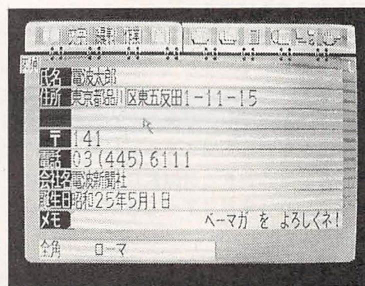
P.S.ソニーさん，私もHB-F900がほしいなー。



▲《写真12》これは住所録の画面です。ディスクを読み込んでいるとき，マウスのカーソルが，このように変化します。さらに，長時間使用しているとカーソルがコーヒーカップに変わるという"おちゃめ"ぶりです



▲《写真13》編集を選ぶと，ウィンドウがおりてきます。右寄せを選んでみましょう。



▲《写真14》"ベーマガをよろしくネ!"が右に寄りました

新製品速報

ワープロもパソコンもOK！カタチも機能もとてもユニークなMSX2パソコン

三洋“WAVY77(PHC-77)”

木村よしひさ



▲《写真１》サンヨーWAVY77(PHC-77)

ＭＳＸ２用のゲームが，ぞくぞくと登場してきて，そろそろＭＳＸ２がほしいと思っている人も多いんじゃないかな。

ＭＳＸでもＨＢ－Ｆ１やＦＳ－Ａ１といった低価格のものが発売されているけれど，どうせ買うのなら，フロッピーディスク・ドライブ内蔵タイプのほうがいいし，できることなら，プリンタもほしい。

しかし，そんなぜいたくを言っていたらいつ買うことができるかわからなくなってしまう。そんな君たちのねがいをかなえているのが，サンヨーのＰＨＣ－77“ＷＡＶＹ77（価格：138,000円）”だ。

もし君のお父さんがワープロをほしがっていたら，チャンスだ。すかさずＷＡＶＹ77を教えてあげよう。

もしかしたら，ＭＳＸ２が君の手に入るかもしれないぞ。

ＭＳＸ２としての顔

ＷＡＶＹ77は，ＭＳＸ２としての性能は十分だ。メインＲＡＭ64ＫＢ，ＶＲＡＭ128ＫＢという容量は，すべてのソフトウエアに対応し，スロットも二つあるため，コナミの10倍カートリッジなども使用できます。

また，ディスク・ドライブを１基内蔵しているので，デイスクのゲームも楽しめ，さらに，24×24ドット・マトリックスの熱転写プリンタも内蔵しているので，ちょっとしたプログラムのリストを取ることもできます。

もちろん，映像出力には，ＴＶにもつながるようにＲＦ出力から，コンポジット出力，それにアナログＲＧＢ出力までサポートしているので，モニタを選びません。

しかし，残念なことに，プリンタ・インターフェースがありません。プリンタを内蔵しているので必要ないということで付けなかったのだろうと思うのですが，やはり，あったほうが良かったと思います（プリンタ・インターフェースは自作の制御用ボードなどを接続したいときに役立ちます）。

このパソコンのおもしろい点は，キーボードをたたむと，カンタンに持ち運べるようになるということです。たたんだ感じは，まるでラジカセみたいですよ。

ワープロとしての顔

このＷＡＶＹ77は，本体上部にあるスイッチ操作で，電源を入れたとき，ワープロとして立ちあがるか，ＭＳＸ２として立ちあがるかを選べるようになっています。

しかし，ワープロとして立ちあがるといっても，ＭＳＸ２上でワープロ・ソフトが走っているというかたちになっています。このワープロ・ソフトは，日本語ＭＳＸ－ＷＲＩＴＥというソフトで，つぎのような機能があります。

①強力なカナ漢字変換

16ビット・パソコン・レベルのカナ漢字変換機能があります。辞書をＲＯＭで持っているので，複文節変換もアッという間にやってくれます。したがってスピーディに文章の入力が可能です。


▲《写真２》ジョイスティック・インターフェースとディスク・ドライブは側面に付いている



▲《写真3》WAVY77の背面部。各種インターフェースのコネクタがあるぞ



▶《写真4》まるでラジカセみたい！キーボードをたためばコンパクトで，持ち運びにも便利！

②日本語フロント・エンド機能

MSX上で動いているため，他のソフトをMSXで使用するときに，カナ漢字変換機能を利用できます(もっとも，この機能を利用したソフトがでなければ意味はないですが)。

③標準テキスト・ファイルの作成

文章ファイルは，OS標準ファイルとし，内部コードもJISコードを使用したテキスト形式ファイルのため，MSX－DOSファイルとデータの互換性があります。つまり，このソフトで作成した文章のデータを，いろいろ他のことに利用できるということです。

④2種類の画面表示をサポート

MSXとMSX2の二つの画面モードがあるので，モニタに合わせてモードを選べます。

したがって，家庭用テレビをモニタにする場合は，MSXモードにすることをすすめます。

このように，このワープロ・ソフトは，パソコンのワープロとして良い点（前述の②③④）を持っていながら，ワープロ専用機の良い点（前述の①）も持っています。辞書は約4万語ありますし，明朝体文字で印字してくれます。

また，40文字を一気に変換してくれますので，ワープロとしての性能も最低限の水準はクリアしているといえます（チョットきびしい批評かな？）。

総合的にみて

今までのワープロ・パソコンというと，ワープロはおまけという感がありましたが，このワープロ・パソコンでは，十分ワープロのほうにも比重をおいている感じがしました（もちろん，パソコンのレベルが低いわけではない)。よく“2兎を追う者は1兎も得ず”と言いますが，このWAVY77は，2兎とはいかなくても，1.5兎ぐらいは，得ているのではないかと思います。

それは，まだまだワープロ専用機に比べると使いずらいし，キーボードのできがあまり良くなく，キーを打ちづらいという点からです（折りたためるようにしたのが裏目にでてしまった？)。また，キーボードをパタンとたためば，ラジカセ感覚で持ち運びも便利！なんというユニークさも新しいですね。

とにかく，機能からして，コスト・パフォーマンスの高いマシンであることはたしかです。

《第1表》WAVY77の仕様

パソコン部	
1．CPU	Z－80A相当品(LSI)
2．メモリ	ROM　システム　64KB
	表示用漢字フォント　128KB
	ワープロ　512KB
	RAM　システム　64KB
	ビデオRAM　128KB
3．キーボード	英数字：JIS配列，かな：アイウエオ順 テンキー付
4．フロッピーディスク	ドライブ　両面倍密度倍トラック 720KB
	コントローラ　MB8877A
5．表示	V－9938（LSI）
	コンポジット出力
	RF出力
	RGB出力
6．サウンド	AY－3－8910 相当品（LSI）
7．時計	バックアップ付
8．汎用ポート	2ポート
9．カセット	FSK方式　1200／2400ボー
10．カートリッジ	2ポート
プリンタ部	
1．CPU	Z－80A　相当品（LSI）
2．メモリ	ROM　システム　16KB
	印字用漢字フォント　256KB
	RAM　8KB
3．メカ	A4対応　24ドット・サーマルヘッド付
共通部	
1．消費電力	18W
2．電源	AC100V　50／60Hz
3．寸法	432(幅)×92(高さ)×352.5(奥行)〈開いた状態〉
4．重量	4.7kg
5．使用温度	5～35℃

MSX1だって負けてはいないぞ！画像を飛ばして楽しめるワイヤレス・パソコン!?

カシオ"MX-101"

丹治　佐一

最近，MSX2の低価格機がでてきて，みなさんも，うれしい悲鳴をあげていることと思います。ところが！MSX1だってまだまだ負けてはいません。

カシオから，19,800円という低価格MSX1パソコン「MX−101」(写真1)が発売されました。これは，なんと，画像を飛ばして楽しめるというワイヤレス・パソコンなのです。

画像が飛ばせる！

パソコンとモニタテレビは，切っても切れない関係ですよね。モニタテレビにつなげてこそ，はじめてパソコンとして楽しめるわけです。

パソコン専用のモニタがあれば，別に問題ありませんが，家庭用テレビをパソコンのモニタとして使っているのなら，使うたびにパソコンをつなげなくてはならず，とても面倒です。

そこで，このカシオ"MX−101"を使いましょう。

MSXの画像をUHF帯の電波で家庭用テレビに飛ばすものです(写真2)。

★　★



《写真2》画像をUHF帯の電波で飛ばしてみました

画像はとてもキレイ！

MX−101のTV端子にかわいい送信アンテナを取り付け(写真3)，テレビのUHFアンテナ端子に付属の専用受信アンテナを取り付けます。

チャンネルは，UHFの13か14CHに合わせればOKです（もし画像がうまくでなかったら，でるようにMSX側のUHFチャンネルを回します。アンテナも動かしてみるとよい）。

画像は，UHF帯ということもあって，VHF帯の1CHや2CHのアンテナに接続した画像よりキレイに見えます。これは，近隣からの電波妨害が少ないからだと思われます。

画像の比較を行なってみました。ビデオ出力とUHF帯電波を飛ばした画像とを見比べてください。ビデオ出力の画像に見劣りしない画像ですね(写真4)。

ワイヤレスはゲームに最高！

というわけで，ワイヤレスとなったわけですが，これが意外と便利。ゲームなどでは，ジャマなアンテナ・コードにとらわれず，思いっきり楽しめてしまいます。コタツに入りながら，気軽に楽しめるのも魅力です。

MSXとしての機能もバッチリ！

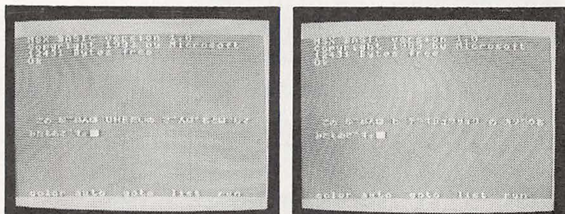
MX−101は，メインRAM16Kバイト，



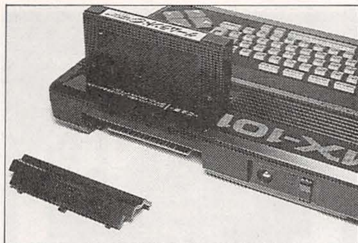
《写真1》ワイヤレスMSXパソコン「MX—101」



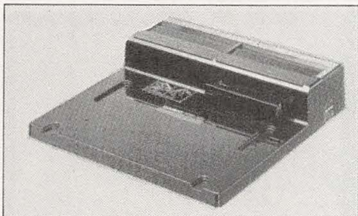
《写真3》付属の送信アンテナをTV端子に取り付けます



《写真4》左がUHF帯の電波をとばした画像。右がビデオ出力の画像。ほとんど変わらずキレイだ



《写真５》後部面。拡張端子がついてます



《写真６》拡張ボックス〝ＫＢ—10〞。カートリッジスロットが二つ，プリンタ・インターフェース内蔵

ＶＲＡＭ16Ｋバイトを実装しています。

キーボード上には，ジョイスティックのかわりに，ジョイパッドと，トリガキーが付いています。

本体上部にカートリッジ・スロットが１個装備，本体右側面には，アンテナ端子の他にオーディオ，ビデオ端子だってしっかり付いているのです。カセット端子もあります。本体左側面には，ジョイスティック端子が二つ付いています。

また，後部には，拡張端子(写真５)があり，別売の拡張ボックス〝ＫＢ−10〞（写真６：価格13,800円）を接続することで，カートリッジ・スロットを二つ増やせ，プリンタを使うのに便利なプリンタ・インターフェースも内蔵されています。

《第１表》ＭＸ—101の仕様

出力レベル	90±4dBμV（出力インピーダンス75Ω）
出力可変範囲	470.25MHz〜478.25MHz（13ch〜14ch）
ＣＰＵ	Z80Aコンパチブル（3.58MHz）
ＲＯＭ	32KB（MSX BASIC ROM）
ＲＡＭ	16KB
ＶＲＡＭ	16KB
文字表示	横32×タテ24文字（最大横40×タテ24文字〈SCREEN(0)〉）
文字構成	８×８ドットマトリックス文字
文字	英数文字・ひらがな・カタカナ・グラフィック記号
ドット数	横256×タテ192ドット
色数	16色
サウンド	8オクターブ，3重和音，ノイズ音
キー総数	キー・ファンクションキー，ジョイパッド（８方向），トリガ（２入力）
キー配列	英数字，記号 JIS配列準処 かな文字 50音配列
CRTインターフェース	RF出力およびビデオ出力
大きさ	幅257×奥行200×高さ44.3(㎜)
重さ	1000g
電源	AC100V
消費電力	８W
使用温度	０℃〜40℃
付属品	送信アンテナ，受信アンテナ，チャンネル微調整用ドライバー，ACアダプター（AD-4175）

拡張もバッチリＯＫ！そろえたいね，オプション群

パソコンとは思えない，チッチャなボディ。でも，拡張性はバッチリ可能です。

●増設ＲＡＭカートリッジ

ＯＲ—216（16Ｋバイト）価格 7,800円

ＯＲ—264（64Ｋバイト）価格15,000円

本体は，ＲＡＭ16Ｋバイトを内蔵していますが，増設ＲＡＭカートリッジさえあれば，ＲＡＭ容量を32Ｋまたは64Ｋバイトにすることができます。







●カセット・インターフェース〝ＦＡ−32〞価格3,000円

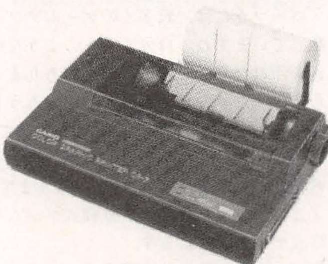
プログラムをカセットに保存しておくときや，ゲーム・プログラムを読み込むときは，データ・レコーダがほしいね。もちろん接続にはカセット・インターフェースが必要です。

なお，データ・レコーダとしては，市販のものどれでも使えますが，カシオから発売されている〝ＫＲ−10〞(価格9,800円）も利用できます。

●ジョイスティック〝ＴＪ−７〞価格2,900円

ゲームをするには，やっぱりジョイスティックが必要です。二つのトリガボタンでスピーディなアクションもＯＫ！ＭＳＸ規格です。





●カラー・グラフィック・プリンタ〝ＣＰ−７〞価格39,800円

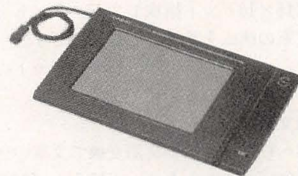
プログラムのバグ取りには，作ったプログラム・リストを印字させるのが一番！そのために必要なのがプリンタですね。

16色のカラー印字が可能で，グラフィックス画面もカラーでハードコピーが取れますよ。

なお，使用するときは，拡張ボックス(ＫＢ−10)，プリンタ・ケーブル（ＰＫ−７：価格5,000円)などが必要です。

●タッチパネル〝ＴＰ−７〞価格19,800円

手書きの絵や文字をパソコンに入力させて，グラフィックスにチャレンジするには，このタッチパネルを使います。後で紹介しているＲＯＭカートリッジソフト〝ゲームランドスペシャル〞や〝描きくけコン〞などでも利用できます。

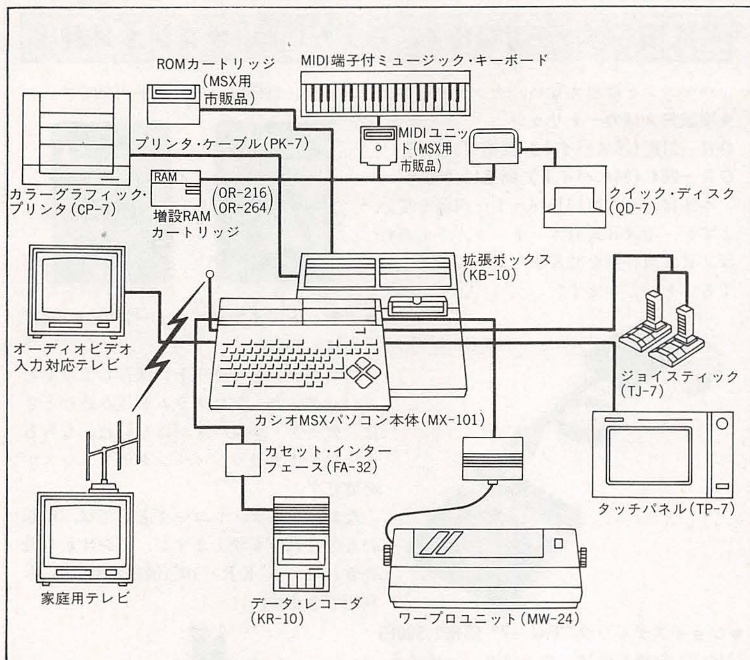




●クイック・ディスク〝ＱＤ−７〞価格34,800円

大量のデータや大容量のプログラムのセーブ，ロードを高速で行なうには，カセットでは不十分です。そこで，このクイック・ディスクを使いましょう。

読み書き時間は，約８秒，片面64Ｋバイト（両面128Ｋバイト)の容量がある 2.8インチ・ディスクです。



《第1図》MX—101とその周辺機器システム構成図

ワープロもできるぞ!

MSXパソコンで簡単にワープロができたらと思いませんか?MSX専用の日本語ワープロユニット"MW-24"(写真7:価格39,800円)を使えば簡単にできます。

●プリンタ付き

これは,24×24ドット印字のプリンタが付いているんです。明朝体印字の他に筆記体(良寛,小町)が使えます。

印字サイズは,ハガキからB4サイズまでOK。毎秒20文字の印字スピードをほこります。

●表示ドット数が選べる

画面をみながら文章が作れます。画面の文字は16×16ドット構成ですが,8×8として文章の構成を見ることも可能です。

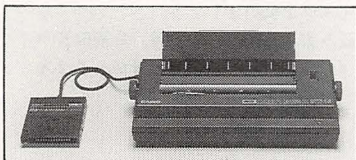
また,レイアウト表示も16×16ドットのほかに8×8ドットが使えます。

●自動文節変換

漢字への変換は自動文節変換で文章の区切りを気にすることなく,一括入力(78文字まで)できます。あとは,ワープロが自動的に文章の区切りや文節を判断して変換します。

●その他に

住所録ソフトも内蔵していて,文章を打つだけではなく,住所の管理,宛名の印字もこなします。



《写真7》日本語ワープロ・ユニット"MW—24"

ソフト"ゲームランドスペシャル"

ベーマガには,数多くのゲームソフトが載っていますね。自分でもそのようなゲームが作れたらと,思ったことがありませんか?作りたいのだけれど,いざ作ろうと思っても,そう簡単に作れないのが現実です。

そこで,ROMソフト"ゲームランドスペシャル"(写真8)というのがあります。

このソフトを使うと,戦闘式ゲームや迷路式ゲームが作れます。

●プログラム作りは不要!

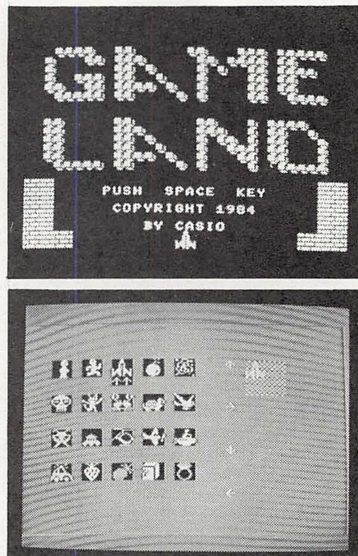
ゲームを作るからといって,プログラムする必要はまったくありません。

画面に表示される指示につぎつぎと従っていけばOKです。

▶自分の好きなように背景を作ったり,レイアウトできます。▶ゲーム・キャラクターが自由に作れます。▶効果音やバックの音が作曲できます。▶これらのものには,1部を修正して使えるサンプル付きです。背景のサンプル32種(最大168種),キャラクターのサンプル20種,効果音のサンプル25種,メロディのサンプル4種そろっています。▶作ったゲームは,速く動かせます。▶もちろん,ゲームを保存しておくこともできます。▶タッチパネルを使ってドット単位の細かい背景を作ることも可能です。▶ゲームに変化を付けるために"ステージ"を設定できます(ゲーム開始後,ある時間が経過したときや,得点の対象となる敵をやっつけたときに場面(ステージ)が変えられる)。



《写真8》ROMカートリッジ・ソフト"ゲームランドスペシャル"のパッケージ



《写真9》ゲームランドの実行画面。タイトルとキャラクター作成の場面です

●実際にやってみました

動作させると,メニュー形式でつぎつぎとゲーム作りが進行していきます。内容は背景,キャラクター,サウンドなどのエディタが一つにまとまったという感じで,それをうまく利用しながら,ゲーム作りができます(写真9)。

プログラムを作らずにオリジナル・ゲームができるのですからスゴイですよ。

カシオから でっかいプレゼント!

本記事で紹介した,カシオのMSXパソコン「MX-101」,「ゲームランドスペシャル」,さらに火の玉やろくろ首など,お化けがいっぱいの暗い屋敷に迷いこんだ,リカちゃんを救うゲーム「妖怪屋敷」をセットで,3名のかたにプレゼントします。

ハガキに,①MX-101に関する意見,感想 ②持っている機種名 ③住所,氏名,年令,職業(学校名),電話番号を明記して,下記までお送りください。

〒141 東京都品川区東五反田1-11-15 電波新聞社出版部「マイコンBASICマガジン」MX-101プレゼント係 しめ切りは,2月10日必着です。



特別企画
キミのX1/ターボで
立体映像を楽しもう。その②

先月号の記事を読んで，立体のおもしろさのとりこになってしまった人も多いようですね。お店で実物を見た人もいるんじゃないかな？

今月は，まず，テレビ放送から立体画像（ただし静止画）を撮る方法について，お話ししましょう。

立体エアチェックにチャレンジ

テレビで放送されている映像の中から，左から右へ移動しているようなものを選んで，画像を取りこんでやれば，りっぱなステレオが楽しめます。**写真1**はこの方法で撮った左目用の画像と右目用の画像です。

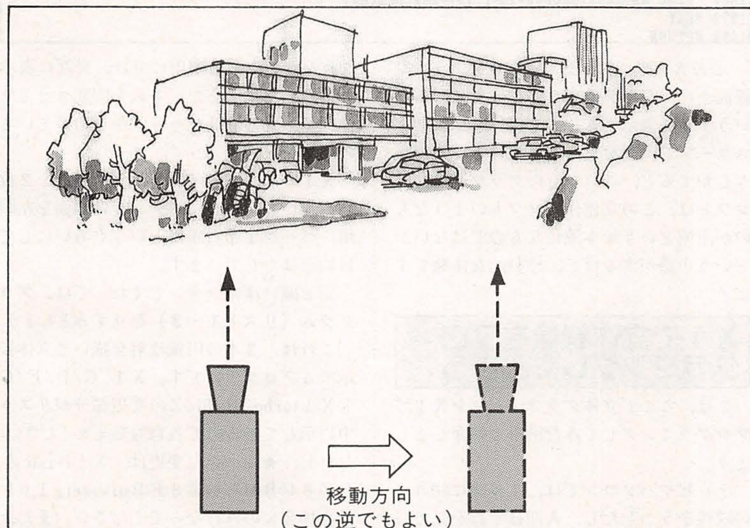
この方法は，左目で見たようすと，右目で見たようすを，うまいタイミングでつかまえたものです。

エアチェックにかぎらず，**第1図**や**第2図**のように，カメラ1本で，左から右へ動かしてやれば，同じような映像を得ることができます。

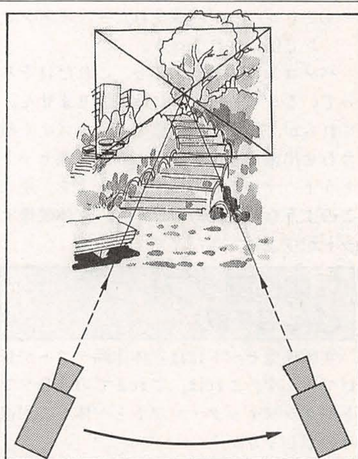
この場合の注意点としては，カメラを上下左右に振らないで，ゆっくりと動かしていくことです。カメラを三脚に取り付けて下には車のついたドーリーを用意するのが一番よいのですが，ない人は撮影テクニックでカバーしてください。




《写真1》テレビの放送から撮った立体用映像例。目を近付けて見るとわかるよ！



《第1図》カメラを移動させて撮る方法



《第2図》1点を中心に円をえがくように移動させて撮る方法

また，車の窓から，進行方向と直角にカメラを向けて撮る方法もあります。

第3図のように被写体を動かすという手も使えますよ。

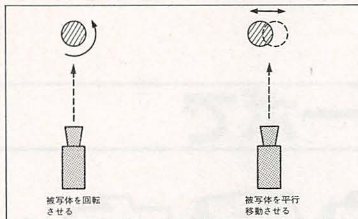
大がかりなことをしなくても，テレビやカメラ1本でも立体固定画像が得られるんですよ。いろいろ実験して，みんなをアッ！といわせてみましょう。

オット，言い忘れましたが，立体静止画像は，静止画を取りこむために，カラーイメージ・ボードを使います。X1＋立体ボード＋モニター・テレビ，そしてビデオカメラという機材がそろえば，すぐにでもできる立体テクニックです。

なぜX1/ターボシリーズなのか

とにかくこの立体映像セットはX1／ターボシリーズで発表されたのですが，それにはつぎのようなわけがあるります。

①X1シリーズというのは，立体ソフト



《第３図》カメラを固定し，被写体を動かして立体像を作る

が作り易い。グラフィックもＰＣＧも２面以上カラーでもっている。

②カラーイメージ・ボードは，ユニークなスクランブル方式という非常にきれいにＴＶ画面をデジタイズする周辺機器で，かなり普及している。

③スーパーインポーズを，標準機能として持っている。

④テロッパーが内蔵されたり，オプションで供給されている。

パソコン多しと言えども，これだけそろっているシリーズは他に例がありません。これらが，極めて低価格でバランスよく組合わせ出来るという点で，立体映像セットとうまくマッチしているといえます。逆にこのような背景があったから，立体映像セットが生まれてきたんですね。

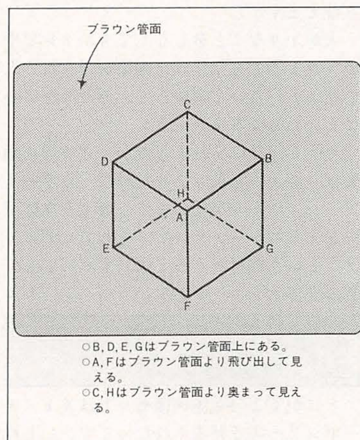
立体作画ソフトってどんなもの

立体映像セットには立体作画ソフトが付いてきます。これは，これまでの３Ｄソフトやグラフィック・ソフトと一体どこが違うのでしょうか？

一番の特徴は，何といっても『**立体画を直接描ける**』と言うことです。立体スコープをかけながら，感覚入力で描いていく…これは，もう驚きの世界以外の何ものでもありません。

たとえば，立方体を描いて見ましょう（**第４図**）。

この各項点をＡ，Ｂ，Ｃ，Ｄ，Ｅ，Ｆ，Ｇ，Ｈとします。



○B,D,E,Gはブラウン管面上にある。
○A,Fはブラウン管面より飛び出して見える。
○C,Hはブラウン管面より奥まって見える。

《第４図》パソコンで立体像にチャレンジ！

《リスト１》BASICによる立体映像用リスト

```
1000 '＊立体表示サンプルプログラム＊
1010 '  [X1]=CZ8CB01 or CZ8FB01使用    [turbo]=CZ8FB02使用
1020 '
1030 INIT:WI=1   'turboで640X200の時は WI=2 にする
1040 OPTIONSCREEN2:WIDTH 40:CONSOLE0,25:CLS 4      'X1
1050 'OPTIONSCREEN4:WIDTH40*WI,25,1,2:KLIST0:CLS4:WIDTH ,,0,2 'turbo
1060 SCL=0  '左眼用画面をSCREEN０に設定する
1070 SCR=1  '右眼用画面をSCREEN１に設定する(turboで620X200の時はSCR=2にする)
1080 '
1090 '**【左眼用の絵を描く】*************************************************
1100 RESTORE 1190:SCREEN SCL,SCL:CLS4
1110 FOR I=1 TO 3
1120 READ X,Y,R,C,C1,C2,X1,Y1,X2,Y2,X3,Y3                '★ C2をC2$にする
1130 CIRCLE(X*WI,Y),R,C
1140 LINE(150*WI,180)-(X1*WI,Y1),PSET,C
1150 LINE(150*WI,180)-(X2*WI,Y2),PSET,C
1160 PAINT(X*WI,Y),C1,C
1170 PAINT(X3*WI,Y3),C2,C                                '★ C2をHEXCHR$(C2$)にする
1180 NEXT
1190 '
1200 DATA 70,70,40,7,6,&H60,45,102,109,60,100,120        '★ &H60を"00AAAA005555"にする
1230 DATA 287,70,30,7,4,&H40,261,54,307,93,255,100       '★ &H40を"0000AA000055"にする
1260 DATA 160,120,24,2,2,&H20,137,128,182,130,152,150 '★ &H20を"00AA00005500"にする
1270 '
1280 '**【右眼用の絵を描く】*************************************************
1290 RESTORE 1380:SCREEN SCR,SCR:CLS4
1300 FOR I=1 TO 3
1310 READ X,Y,R,C,C1,C2,X1,Y1,X2,Y2,X3,Y3                '★ C2をC2$にする
1320 CIRCLE(X*WI,Y),R,C
1330 LINE(150*WI,180)-(X1*WI,Y1),PSET,C
1340 LINE(150*WI,180)-(X2*WI,Y2),PSET,C
1350 PAINT(X*WI,Y),C1,C
1360 PAINT(X3*WI,Y3),C2,C                                '★ C2をHEXCHR$(C2$)にする
1370 NEXT
1380 '
1390 DATA 55,70,40,7,6,&H60,31,103,93,56,90,115          '★ &H60を"00AAAA005555"にする
1420 DATA 272,70,30,7,4,&H40,292,93,249,50,240,100       '★ &H40を"0000AA000055"にする
1450 DATA 137,120,24,2,2,&H20,161,125,115,131,145,155 '★ &H20を"00AA00005500"にする
1460 '
1470 '**  立体表示  *******************************************************
1480 '
1490 CLEAR&HEB00:GOSUB"MLOAD"     'マシン語を読み込む
1500 GOSUB"CTCON"                 'CTCによる画面＆スコープ切換えスタート
1510 ST$=INKEY$:IF ST$<>CHR$(27) THEN 1510
1520 GOSUB"CTCOFF":INIT:WIDTH 80:CLS4:END
1530 '-----------------------------
1540 LABEL"CTCON"
1550 POKE&HEB04,SCL,SCR           '左右設定画面をマシン語ワークに書き込む
1560 CALL&HEB00                   'CTCスタートエントリー
1570 RETURN
1580 '-----------------------------
1590 LABEL"CTCOFF"
1600 CALL&HEB02                   'CTCストップエントリー
1610 RETURN
1620 '-----------------------------
1630 LABEL"MLOAD"
1640 RESTORE 3000 :L=9            'turboの時は L=11 にする
1650 FOR I=0 TO L
1660  READ M$:MEM$(&HEB00+16*I,16)=HEXCHR$(M$)
1670 NEXT
1680 RETURN
```

このＡを飛びださせ，Ｂ，Ｄをブラウン管面上に，Ｃをブラウン管より奥にあるというように表示することもカンタンに立体スコープで画面を見ながら描けるのです。もしかすると，これからのグラフィック・ソフトは，この立体作画ソフトのようなものが主流というか本流になるのではないかという予感がするほど，感動的な体験ですよ！

Ｘ１で立体映像をプログラミングしてみよう

では，ここで立体グラフィックをＸ１でプログラミングしてみた例をご紹介しましょう。

テレビやパソコンでは，１秒間に60コマの映像をうつしだし，人間はそれを見ているわけですが，パソコンによる立体画像はそれを左眼用と右眼用に分け，交互に表示してやります。また，それと同期させて立体スコープの液晶シャッターを切替ているのです。

Ｘ１では，320×200ドットの画面を２枚持っていますから，ページ０の画面を左眼用，ページ１を右眼用というぐあいにして目的をはたしています。

話を聞けばカンタンですね。では，プログラム（**リスト１～３**）を見てみましょう。

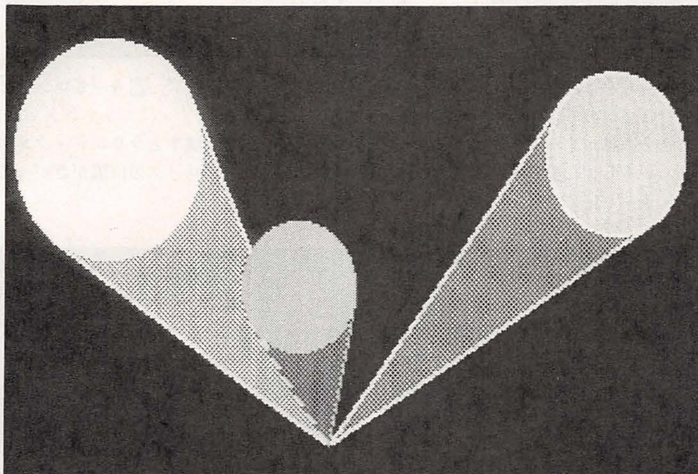
これは，３本の円錐放射を描いて立体表示するプログラムです。Ｘ１/C/D/F/GとＸ１turbo/Ⅱ/Ⅲ/Ｚの変更部分がリスト中に示してあるので各自対処してください。ただし，★のついた変更は，Ｘ１BasicのＣＺ８ＣＢ01とＣＺ８ＦＢ01のver. 1,0を使う場合にのみ行なってください。また，turboでは必ずＣＺ８ＦＢ02上で走らせてく

《リスト2》X 1用マシン語部リスト

```
3000 'X1用マシン語 ------------------------------------
3010 DATA 18 05 18 72 00 01 00 F3 21 30 EB 22 5C 00 01 01
3020 DATA 1A ED 78 CB 57 28 FA 01 04 0A 3E 58 ED 79 01 06
3030 DATA 0A 3E A5 ED 79 3E 80 ED 79 3E 00 32 06 EB FB C9
3040 DATA F5 C5 D5 E5 3A 06 EB E6 01 6F 26 00 3C 32 06 EB
3050 DATA 47 11 04 EB 19 7E 32 A1 53 6F 26 00 11 74 EB 19
3060 DATA 5E 68 7B 32 E9 00 01 01 1A ED 78 CB 57 28 FA CD
3070 DATA 8D EB 01 06 0A 3E A7 ED 79 3E F8 ED 79 E1 D1 C1
3080 DATA F1 FB ED 4D 00 04 F3 01 06 0A 3E 01 ED 79 2E 03
3090 DATA AF 32 E9 00 5F 32 A1 53 CD 8D EB FB C9 01 00 18
3100 DATA 3E 0C ED 79 0C ED 59 01 00 0A ED 69 C9 00 00 00
```

《リスト3》X 1 turbo用マシン語部リスト

```
3000 'X1turbo用マシン語 ---------------------------
3010 DATA 18 05 18 7E 00 01 00 F3 21 29 EB 22 1C F8 01 01
3020 DATA 1A ED 78 CB 57 28 FA 01 A2 1F 3E A5 ED 79 3E 80
3030 DATA ED 79 3E 00 32 06 EB FB C9 F5 C5 D5 E5 3A 06 EB
3040 DATA E6 01 6F 26 00 3C 32 06 EB 47 11 04 EB 19 7E 32
3050 DATA F4 FB 6F 26 00 29 11 7A EB 19 56 23 5E 68 3A D6
3060 DATA F8 E6 F7 B2 32 D6 F8 57 7B 32 6A FB 01 01 1A ED
3070 DATA 78 CB 57 28 FA CD A0 EB 01 A2 1F 3E A7 ED 79 3E
3080 DATA F8 ED 79 E1 D1 C1 F1 FB ED 4D 00 00 00 04 08 00
3090 DATA 08 04 F3 01 A2 1F 3E 01 ED 79 21 D6 F8 CB 9E 56
3100 DATA 1E 00 2E 03 AF 32 6A FB 32 F4 FB CD A0 EB FB C9
3110 DATA 01 D0 1F ED 51 01 00 18 3E 0C ED 79 0C ED 59 01
3120 DATA 00 0A ED 69 C9 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00
```



《写真2》リスト1の実行結果。ほんとに立体に見えるんだぞ！

ださい。それではプログラムの説明をします。

★BASIC部分

- ●1030～1050行　　パソコンのグラフィック画面の初期化
- ●1060～1070行　　グラフィック画面のページ0を左眼用，ページ1を右眼用に設定する。
- ●1090～1260行　　左眼用の絵（ここでは三つの円錐放射）を描く。
- ●1290～1450行　　右眼用
- ●1490行　　マシン語を読み込む（サブルーチン：1630～1680行）
- ●1500行　　立体表示開始（CTC割り込みスタート：154～1570行）
- ●1510～1520行　　[ESC]キーで立体表示終了（CTC割り込みストップ：1590～1610行）

★マシン語部分

- ●&HEB00　　CTC割り込みスタート
- ●&HEB02　　CTC割り込みストップ
- ●&HEB04，EB05　　左眼用，右眼用画面設定ページワーク

最後に一つ注意しておきたいのは，この立体表示では，リストを見ればわかるように，CTCの割り込みによってグラフィック画面の切換を行なっています。ですから[ESC]キー以外でプログラムをブレークした場合，CTCは，まだ勝手に割り込みを発生しており，画面は立体表示したままになります。この場合，この立体表示を中止するには，プログラム中のCTCストップのサブルーチンを実行するか，直接CTCに割り込み禁止のコマンドを送ればよいのですが，直接コマンドを送る場合にはX1シリーズとターボではCTCのポートアドレスが異なるので気を付けてください（X1なら"OUT ＆ HA06, 1"，turboなら"OUT ＆ H1FA2, 1"）。

ますます広がる立体の世界

2か月にわたって紹介してきた立体映像のお話しも，そろそろおしまいです。

立体視の技術は，医学や地理，農業，工学，彫刻，古文化財保存，そして映画などで使われてきました。

中でも立体映像セットのような，電子式のものは，軍事用や大企業の研究室，大病院の一部が使うような，数100万円～1,000万円もするもので，とても我々が気楽に使うようなしろものではありませんでした。

電子式の最大の特徴は，失敗してもフィルム代を損することはなく。その結果をすぐに見れるという点でしょう。だれでもその気さえあれば，すぐに立体映像をあつかえるのです。

立体映像セットのおかげで，このすばらしい世界が我々のものになったといっても言いすぎではないでしょう。

応用例を考えてみても，パソコン・ゲームやビデオソフトはもちろん，ロボット，観光案内，CAD，POS（ポイントオブセールス），文化財の保存，研究，医学，手術，飛行機，宇宙船，宇宙基地のシミュレーション，自動車の教習，バイオテクノロジー，立体LSI（立体電子回路），ハイテク繊維製品，配電線，管理，商品デザイン，都市再開発，環境保存，動物の観察，可視化技術，銀行，商店のセキュリティー，危険箇所の監視など，きりがありません。

人類は，大昔から二つの目で物を見てきました。技術の発達で，印刷，映画，テレビ，コンピュータなどは，とても美しい画像を再現することには成功してきましたがこの二つの目で物を見るという人間が持つ感覚にうったえかけのできるものは，ほんのわずかだったのです。

やっと，電子技術は，二つの目に対応できるものを実現しはじめました。これを引きつぎ，空想の世界にしか存在しない立体メディアを私たちの生活の中に，ふんだんに取り入れる技術やソフトウエアの開発はきっとみなさんの中のだれかが，なしとげてくれるものと期待しています。（おわり）

Dr.Dのプログラム診療所

君の作ったゲームが，ますますおもしろくなる！



影：みなさん，冬休みはどうでした？おもちを食べすぎて，お腹が痛いよーなんて言ってる人 いないかな？ そんな人はこの診療所で…。

Dr.D：おいおい，影くん。この診療所は，プログラムの診断をするところだよ。

影：えっ？失礼しました。じつは私が食べすぎて，Dr. にみてもらおうと思ったんですが…。

編：影さんらしいですね。それでは，今月も，影さんにふりまわされず，プログラムの診断をしてみましょう。

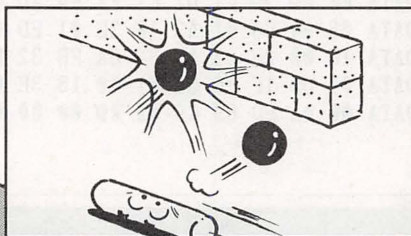
それから，読者のみなさんの中で，ぜひ，このコーナーで診断を受けたいと思ってる人は，「Dr.Dのプログラム診療所」係まで，プログラムを送ってください。お待ちしています。

Dr.D：よろしく頼むぞ。

PC-8801mkIISR/FR/MR(N88SR-BASICV2モード)用

DISK-BASICも可

スーパー・ブロック



岩井　克志

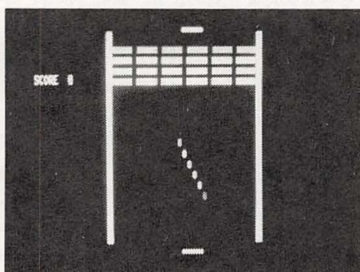
こんにちは。最近また，ブロックくずしがはやってきましたね。そこで，題して，「スーパー・ブロック」を作ってみました。

遊びかた

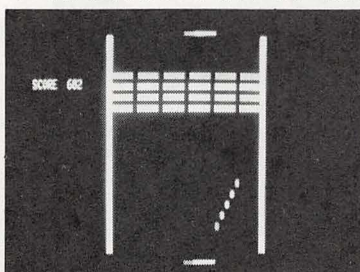
キー操作は，[4][6]でパドルを左右に動かします。ボールをはじいて，ブロックをくずしていけばよいのですが，このゲームは，上と下に自分の動かすパドルがあります。それらは，いっしょに動きます。

ゲーム・オーバーになったら，[Y]か[N]のキーを押してください。なお，もう一度同じ面からやりたければ，[Z]キーでコンティニューができます。

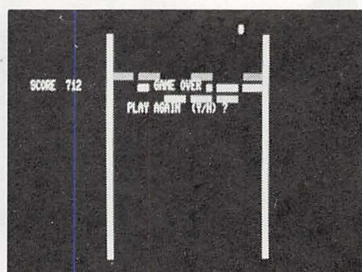
ブロックを全部壊すとラウンド・クリアです。そして，ブロックの位置がさがってきます。



▲《写真1》上と下が自分の動かすパドルです。ボールが裏側にいくと，いきなりむずかしいぞ



▲《写真2》面が進むにつれて，ブロックの位置がさがってきますよ。かえってやさしいね



▲《写真3》ゲーム・オーバー。[Z]キーでコンティニューです

《リスト1》スーパー・ブロックのプログラム・リスト

```
10 SCREEN 0,0:WIDTH 80,25:CONSOLE 0,25,0,1:DEFINT A-Z
20 RANDOMIZE VAL(RIGHT$(TIME$,2)):NEW CMD
30 L=5:SC=0:SC1=0:R0=0:R01=0
40 GOSUB *WALL
50 GOSUB *HEN
60 P=INP(0):LOCATE X,Y:PRINT X1$:LOCATE X,0:PRINT X1$:X1=X
70 IF P=239 AND X>32 THEN X=X-2:GOTO 100
```

```
80 IF P=191 AND X<57 THEN X=X+2:GOTO 100
90 GOTO 110
100 LOCATE X1,Y:PRINT A1$:LOCATE X1,0:PRINT A1$
110 BX1=BX:BY1=BY:BX=BX+Q:BY=BY+W
120 KA=PEEK(FNA(BX,BY)):IF KA=ASC("■") THEN GOSUB *HAN
130 LOCATE BX,BY:PRINT "●":LOCATE BX1,BY1:PRINT " "
140 IF BX<32 THEN Q=1 ELSE IF BX>58 THEN Q=-1
150 IF BY<1 OR BY>=21 THEN 160 ELSE 60
160 FOR J=0 TO 3:IF BX=X+J THEN 180
170 NEXT J:GOTO *MISS
180 CMD PLAY "v1519o6b":IF W=1 THEN W=-1:GOTO 60 ELSE W=1:GOTO 60
190 *MISS:L=L-1:IF L=0 THEN *END1
200 FOR I=0 TO 500:BEEP 1:BEEP 0:NEXT I
210 LOCATE 30,21:PRINT SPC(35):LOCATE 30,0:PRINT SPC(35):GOTO 50
220 *WALL:CLS:A$="▬▬▬▬▬":A1$="     ":X1$="▁▁▁▁▁"
230 FOR CO=2 TO 5:FOR CO1=31 TO 59 STEP 5
240 COLOR CO:LOCATE CO1,CO+RO:PRINT A$:NEXT CO1:NEXT CO
250 FOR I=1 TO 20:COLOR 7:LOCATE 30,I:PRINT "■":LOCATE 60,I:PRINT "■"
260 NEXT I:LOCATE 15,5:PRINT "SCORE ";SC+SC1:RETURN
270 *HEN:X=45:Y=21:BX=INT(RND(1)*27)+32:IF RO>=7 THEN BY=6 ELSE BY=6+RO
280 Q=1:W=1:DEF FNA(BX,BY)=&HF3C8+120*BY+BX:RETURN
290 *HAN:FOR T=1 TO 4:KA1=PEEK(FNA(BX-T,BY)):IF KA1=32 OR KA1=135 THEN 310
300 NEXT T
310 LOCATE BX-T+1,BY:PRINT A1$
320 SC=SC+10:CMD PLAY "V15L907B":LOCATE 15,5:PRINT "SCORE ";SC+SC1
330 IF W=1 THEN W=-1 ELSE W=1
340 IF SC=240 THEN *CLE ELSE RETURN
350 *CLE:LOCATE 35,5:PRINT RO1+1;"ROUND CLEAR !!"
360 N=INT(RND(1)*700):LOCATE 37,7:PRINT "BONUS ";N:SC1=SC1+SC+N
370 FOR BON=1 TO 2000:NEXT:LOCATE 15,5:PRINT "SCORE ";SC1
380 SC=0:RO=RO+2:RO1=RO1+1:IF SC1>2500 OR RO>14 THEN *GOOD ELSE 40
390 *END1:LOCATE 38,5:PRINT " GAME OVER "
400 LOCATE 34,7:PRINT "PLAY AGAIN  (Y/N) ?":F$=INPUT$(1)
410 IF F$="Y" OR F$="y" THEN RUN ELSE IF F$="N" OR F$="n" THEN END
420 IF F$="Z" OR F$="z" THEN L=5:SC=0:SC1=0:GOTO 40 ELSE 400
430 *GOOD:LOCATE 32,9:PRINT "YOU ARE VERY GOOD PLAYER !!"
440 LOCATE 38,11:PRINT " THE END ":GOTO *GOOD
```

どんな診断がくだされるかな？

編：ブロックくずしというと，古めかしいゲームのイメージがありましたが，アルカノイドの出現で，ずいぶん変わりましたね。

Dr.D：そうだな。ブロックくずしも変化を加えておもしろくすれば，まだまだすてたもんじゃないということだ。

編：このプログラムも，ブロックくずしですが，くふうがしてありますよ。どうですか，影さん，遊んでみて…。

影：どうして，このブロックくずしは，ブロックの後にカベがないんだろう。これじゃむずかしくて，1面もクリアできないよ。

編：わざとそういうふうに，パドルを上下に置くことで，自分なりのくふうをしてるんでしょう。でも，たしかに，むずかしいですね，1面にしては。面クリアすると，ブロックが1段下にさがってくるみたいですけど。

Dr.D：普通のブロックくずしなら，面が進むごとにブロックの位置をさげていけばいいが，このゲームの場合，反対側にもパドルがあるので，このままでは1面が最もむずかしい面になってしまう。したがって，ブロックを表示するところのプログラムを改良しなければいかんな。

編：そうですね。それではDr.，ぜひオペの準備をしてください。

影：影からもオネガイ♡

Dr.D：ブッ！よしてくれないかな，その流し目は…。

編：はははは。とにかく，お願いします。

ただいま手術中

●まずはIF文の使いかたを見直そう

Dr.D：まず，プログラムを見て最初に感じたことは，IF文の使いかたが，へたということだ。

編：つまり，ムダがあるということですか？

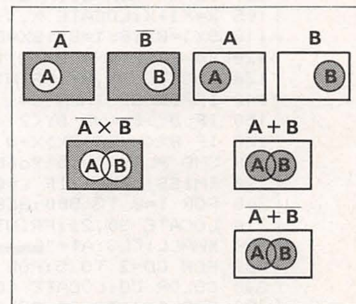
Dr.D：そうだ。このプログラムのお父さんは中学生のようだな。ド・モルガンの公式ぐらいは理解してほしいぞ。つまり，

$\overline{A} \times \overline{B} = \overline{A + B}$

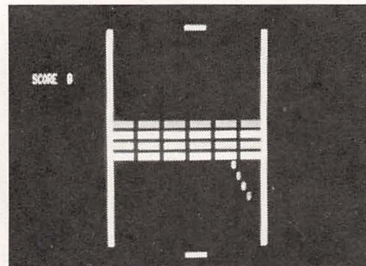
となることがわかっていれば，IF文のムダも少しは減るというわけだ。

編：これを図で説明すると，第1図のようになりますね。

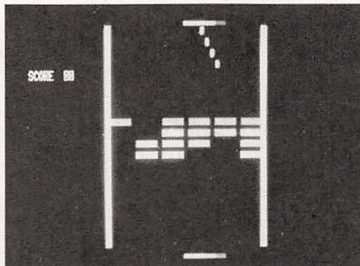
Dr.D：ウム，また$\overline{A} + \overline{B} = \overline{A \times B}$となるこ



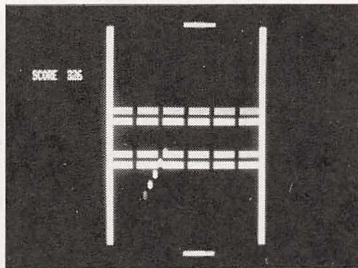
《第1図》ド・モルガンの公式



▲《写真4》Dr.Dの手直ししたゲーム画面。ブロックがまん中に出現する



▲《写真5》ほら，これならボールが裏側にまわっても大丈夫



▲《写真6》2面です。面が進むにつれて，ブロックが上下にわかれてしだいにむずかしくなる

とは君たち自身で図を書いて理解してほしい。

影：でも，どうしてド・モルガンの公式がわかると，ＩＦ文のムダがなくなるのかしらん？

Dr.D：その“かしらん”っていうのはやめなさい。

編：要するに

100 IF X<0 OR X>39 THEN110ELSE LOCATE X,23:PRINT“A”;

というプログラムは，

100 IF X>=0 AND X=<39 THEN LOCATE X, 23:PRINT“A”;

というふうになるということですよ。

影：なんだかよくわからないけれど，カンタンになったみたい。

Dr.D：このプログラムの中の“X<0”をA，“X>39”をBとおきかえれば，さっきの式にあてはまるぞ。

編：全体の——(バー：ＮＯＴという意味)はＥＬＳＥということですね。

Dr.D：そのとおりだ。“X＜０”と“X＞=０”はまったく反対，つまりＮＯＴの関係にあると言える。

編：このへんを自由に使えるようになると，俗にいうスパゲッティのプログラムを作らないですむようになりますね。

Dr.D：そうだ。だから，数学の授業をおろそかにしてはいかんぞ。

編：影さんみたいになっちゃいますよ。

影：えっ！　なんか言った？

編：いえ別に。ところで，このプログラムには，それ以外にもところどころムダがあるようですが。

Dr.D：一応，そういったところも手直ししておいたので，スピードが少しはあがっただろう。よく，リストを見くらべてくれたまえ。

●ゲーム的要素のブロックの位置を改善しよう

編：ところで，この「スーパー・ブロック」のゲーム性からどこを改良したのですか？

Dr.D：影君の言っているように，ブロックが最初から上のほう（はし）にあると，ボールが裏側にいったときに非常にむずかしいので，最初は中央に表示するようにする。そして，ラウンドが進むにつれて，ブロックは上と下にわかれて広がるようにした。

編：なるほど，上下対称にしたのですね。

Dr.D：まあ，そういうことだ。リストの230〜240行がそのために，変更した行だ。とくに240行が大きく変わっているな。

編：ＬＯＣＡＴＥの垂直位置指定がＣＯ＋ＲＯから，

ＣＯ＋7＋((ＣＯ<4) − (ＣＯ>3))＊ＲＯ¥2

になっていますね。

Dr.D：つまり，COが2,3のブロックは，ラウンドに応じて上に移動し，ＣＯが4,5のブロックはラウンドに応じ，下に移動するようにしたのだ。

編：なるほど，最少の手直しで最大の効果を発揮していますね。

Dr.D：ウォッホン！もちろん，そのとおりだ。ところで，このプログラムはＦＯＲ〜ＮＥＸＴのループの中から平気でぬけだしているところがあるが，あまり感心しないな。

編：プログラムを作るときは，やっぱり，フローチャートを書かなくっちゃ，ダメですよね。

Dr.D：最近はＰＡＤという方式がはやってきている。たしかに，わかりやすいが，ＢＡＳＩＣには向かないと思うな。

編：今までの方式で十分というわけですね。

Dr.D：そういうことだ。おっと，今回のオペはそろそろ終了だな。あーお腹がすいた。

《リスト２》Dr.Dの手直ししたプログラム・リスト

```
10 SCREEN 0,0:WIDTH 80,25:CONSOLE 0,25,0,1:DEFINT A-Z
20 RANDOMIZE VAL(RIGHT$(TIME$,2)):NEW CMD
30 L=5:SC=0:SC1=0:RO=0:RO1=0
40 GOSUB *WALL
50 GOSUB *HEN
60 P=INP(0):X1=X
70 X=((P=191)*(X<57)-(P=239)*(X>32))*2
100 IF X THEN LOCATE X1,Y:PRINT A1$:LOCATE X1;0:PRINT A1$
105 X=X1+X:LOCATE X,Y:PRINT X1$:LOCATE X,0:PRINT X1$
110 BX1=BX:BY1=BY:BX=BX+Q:BY=BY+W
120 KA=PEEK(FNA(BX,BY)):IF KA=ASC("■") THEN GOSUB *HAN
130 LOCATE BX,BY:PRINT "●":LOCATE BX1,BY1:PRINT " "
140 IF BX<32 THEN Q=1 ELSE IF BX>58 THEN Q=-1
150 IF BY>0 AND BY<21 THEN 60
160 IF BX<X OR BX>X+3 THEN *MISS
180 CMD PLAY "v1519o6b":W=-W:GOTO 60
190 *MISS:L=L-1:IF L=0 THEN *END1
200 FOR I=0 TO 500:BEEP 1:BEEP 0:NEXT I
210 LOCATE 30,21:PRINT SPC(35):LOCATE 30,0:PRINT SPC(35):GOTO 50
220 *WALL:CLS:A$="■■■■■":A1$="     ":X1$="▁▁▁▁▁"
230 FOR CO=2 TO 5:FOR CO1=31 TO 56 STEP 5
240 COLOR CO:LOCATE CO1,CO+7+((CO<4)-(CO>3))*RO¥2:PRINT A$:NEXT CO1:NEXT CO
250 FOR I=1 TO 20:COLOR 7:LOCATE 30,I:PRINT "▓":LOCATE 60,I:PRINT "▓"
260 NEXT I:LOCATE 15,5:PRINT "SCORE ";SC+SC1:RETURN
270 *HEN:X=45:Y=21:BX=INT(RND(1)*27)+32:BY=20
280 Q=1:W=-1:DEF FNA(BX,BY)=&HF3C8+120*BY+BX:RETURN
290 *HAN
310 LOCATE (BX¥5)*5+1,BY:PRINT A1$
320 SC=SC+10:CMD PLAY "V15L907B":LOCATE 15,5:PRINT "SCORE ";SC+SC1
330 W=-W
340 IF SC=240 THEN *CLE ELSE RETURN
350 *CLE:LOCATE 35,5:PRINT RO1+1;"ROUND CLEAR !!"
360 N=INT(RND(1)*700):LOCATE 37,7:PRINT "BONUS ";N:SC1=SC1+SC+N
370 FOR BON=1 TO 2000:NEXT:LOCATE 15,5:PRINT "SCORE ";SC1
380 SC=0:RO=RO+2:RO1=RO1+1:IF SC1>2500 OR RO>14 THEN *GOOD ELSE 40
390 *END1:LOCATE 38,5:PRINT " GAME OVER "
400 LOCATE 34,7:PRINT "PLAY AGAIN  (Y/N) ?":F$=INPUT$(1)
410 IF F$="Y" OR F$="y" THEN RUN ELSE IF F$="N" OR F$="n" THEN END
420 IF F$="Z" OR F$="z" THEN L=5:SC=0:SC1=0:GOTO 40 ELSE 400
430 *GOOD:LOCATE 32,9:PRINT "YOU ARE VERY GOOD PLAYER !!"
440 LOCATE 38,11:PRINT " THE END ":GOTO *GOOD
```

Dr.Dと影のパソコン・レクチャー⑰

――フォーマットとは？――　by　くりひろし

★さて，周辺機器シリーズの２弾目は，フロッピーディスクの関係です。
★フォーマットというのは，ディスクにデータを書き込めるようにするために，あらかじめ準備をすることなのです。原稿を書くために，白紙にマス目や罫線(けいせん)を引くようなものだと思ってください。ただ，ちょっとちがうのはそのマス目に番地みたいなものがついているのです。このへんのくわしいことは，来月号でお話ししましょう。
★ＤＯＳと言うのは，フロッピーディスクを動かすための命令が入っている，システムのことです。ＤＩＳＫ－ＢＡＳＩＣの場合，ＲＯＭに入っているＢＡＳＩＣのほかに，ディスクに関して命令を追加（ＲＡＭに呼びだしておく）するために，ＲＡＭの容量が少し減るだけでなく，ＲＯＭ ＢＡＳＩＣで使えるソフトが，ディスクでは使用できないということが起こります。
★来月は，ディスクについてもっとくわしく説明するので，こうご期待を!!

パソコンの究極奥義をさずけるDEMPAビル
でんどん でんどん
電波新聞社

















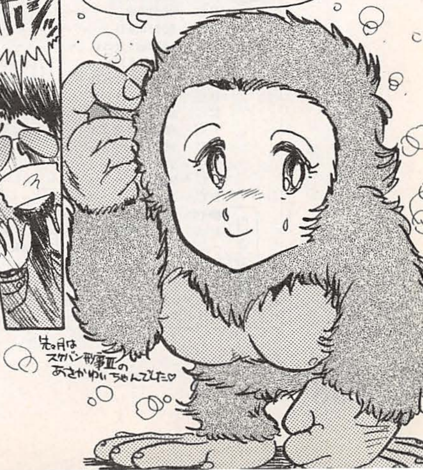












広告さくいん

★パソコンメーカーカタログ請求先と現行機種一覧★

IBM
〒106 東京都港区六本木3−2−12 日本IBM㈱宣伝JX係「マイコンBASIC」係
JXシリーズ……………………166,000円(JX1)

シャープ
〒545 大阪市阿倍野区長池町22−22 シャープ㈱電子機器システム機器営業部「マイコンBASIC」係
X1Cs……………………119,800円
X1Ck……………………139,800円
X1D……………………198,000円
X1F……………………89,800円(モデル10)
X1turbo……………………248,000円(モデル20)
X1turboII……………………178,000円
C1(マイコンピュータテレビ)……………………93,000円
※要ファミリーベーシック
〒545 大阪市阿倍野区長池町22番22号 シャープ㈱国内情報システム営業本部「マイコンBASIC」係
MZ−1500……………………89,000円
MZ−2200……………………128,000円
MZ−2500……………………198,000円(モデル30)
MZ−5521……………………388,000円
MZ−6541A……………………650,000円
PC−1246……………………12,800円
PC−1247……………………16,800円
PC−1261……………………39,800円
PC−1402……………………34,800円
PC−1431……………………19,800円
PC−1440……………………17,800円
PC−1450……………………26,800円
PC−1350……………………36,800円
PC−2500S……………………85,000円
PC−1501……………………64,800円
PC−5000……………………350,000円

ソード
〒104 東京都中央区八重洲2−7−12 京橋K−1ビルソード㈱「マイコンBASIC」係
M5……………………49,800円
M5Pro……………………39,800円
M5Jr……………………29,800円

日本電気
〒108 東京都港区三田3−14−10 日本電気NECパソコンインフォメーションセンター「マイコンBASIC」係
PC−6001mkII……………………84,800円
PC−6001mkIISR……………………89,800円
PC−6601……………………143,000円
PC−6601SR……………………155,000円
PC−8001mkII……………………123,000円
PC−8001mkIISR……………………108,000円
PC−8801mkII……………………168,000円(モデル10)
PC−8801mkIISR……………………168,000円(モデル10)
PC−8801mkIIFR……………………99,800円(モデル10)
PC−8801mkIIMR……………………238,000円
PC−8801mkIITR……………………288,000円
PC−9801/E/F……………………215,000円(E)
PC−9801U2……………………298,000円
PC−2001……………………59,800円
PC−8201……………………138,000円

日立家電
〒105 東京都港区西新橋2−35−6(第三松井ビル)日立家電宣伝部「マイコンBASIC」係
ベーシックマスターレベル3MK5……118,000円
MB−H1/E(MSX)……………………62,800円
MB−H2(MSX)……………………79,800円
MB−H3(MSX2)……………………99,800円
MB−S1……………………128,000円

富士通
〒100 東京都千代田区丸の内1−6−1(丸の内センタービル)富士通㈱パソコン販売推進統轄部パソコン販売推進部「マイコンBASIC」係
FM−7……………………126,000円
FM−11……………………298,000円(AD2)
FM−NEW7……………………99,800円
FM−77……………………198,000円
FM−77L2/L4……………………193,000円(L2)
FM−77AV……………………128,000円(AV−1)

キヤノン販売
〒108 東京都港区三田3−11−28 キヤノン販売㈱計算機営業部「マイコンBASIC」係
APPLEIIe……………………378,000円
V−8(MSX)……………………39,800円
V−10(MSX)……………………54,800円
V−30F(MSX2)……………………138,000円
V−25(MSX2)……………………69,800円

東芝
〒105 東京都港区芝浦1−1−1 ㈱東芝OA機器事業部「マイコンBASIC」係
パソピア7……………………119,800円
パソピアミニ……………………54,800円
〒105 東京都港区芝浦1−1−1 ㈱東芝ホームコンピュータ営業部「マイコンBASIC」係
HX−10D(MSX)……………………65,800円(64K)
HX−20/21/22(MSX)……………………79,800円(21)
HX−23/23F(MSX2)……………………99,800円(23)
HX−30/32)MSX)……………………43,800円(30)
HX−33/34(MSX2)……………………99,800円(33)

松下
〒223 神奈川県横浜市港北区綱島4−3−1 情報システム事業部「マイコンBASIC」係
JR−100……………………54,800円
JR−200……………………79,800円
JR−800……………………128,000円
〒571 大阪府門真市大字門真1006 松下電器産業㈱情報機器部「マイコンBASIC」係
CF−1200(MSX)……………………43,800円
CF−2000(MSX)……………………54,800円
CF−2700(MSX)……………………59,800円
CF−3000(MSX)……………………79,800円
CF−3300(MSX)……………………148,000円
FS-4000(MSXワープロ・パソコン)……106,000円
FS-4500(MSX2ワープロ・パソコン)……108,000円
FS−5500(MSX2)……………………188,000円(F1)

カシオ
〒160 東京都新宿区西新宿2-6(新宿住友ビル)カシオ計算機㈱営業本部「マイコンBASIC」係
PB−110……………………11,000円
PB−410……………………15,800円
PB−550……………………24,800円
PB−700……………………34,800円
FX−720P……………………16,800円
FX−750P……………………24,800円
FX−780P……………………22,800円
FX−820P……………………29,800円
PV−7(MSX)……………………29,800円
PV−16(MSX)……………………29,800円
PB−800……………………7,900円
PB−770……………………39,800円
MX−10(MSX)……………………19,800円

EPSON
〒399-07 長野県塩尻市広丘新田80 エプソン㈱宣伝部「マイコンBASIC」係
HC−20……………………138,000円
HC−40……………………128,000円
HC−88……………………298,000円

TOMY
〒124 東京都葛飾区立石7−9−10㈱トミーパソコン事業部「マイコンBASIC」係
ぴゅう太……………………59,800円

SONY
〒131 東京都品川区大崎局内ソニー㈱ 国内営業本部「マイコンBASIC」係
SMC−777……………………148,000円
SMC−777C……………………168,000円
HB−10(MSX)……………………34,800円
HB−75(MSX)……………………69,800円
HB−101(MSX)……………………46,800円
HB−201(MSX)……………………59,800円
HB−70/FD(MSX)……………………148,000円(FD)
HB−F500(MSX2)……………………128,000円

セガ・エンタープライゼス
〒144 東京都大田区羽田1−2−12 ㈱セガ・エンタープライゼス「マイコンBASIC」係
SC−3000……………………29,800円
SC−3000H……………………33,800円

バンダイ
〒111 東京都台東区駒形2-5-4 ㈱バンダイH.E.D事業部「マイコンBASIC」係
RX−78……………………59,800円

三洋/三洋電機特機
〒550 大阪市西区江戸堀2−7−25 情報機器事業部業務課「マイコンBASIC」係
PHC−30N(MSX)……………………69,800円
〒570 大阪府守口市大日東町100 三洋電機㈱営業本部PA企画部「マイコンBASIC」係
WAVY3(MSX)……………………46,800円
WAVY10(MSXライトペン付)……………………74,800円
WAVY11(MSX)……………………99,800円

三菱電機
〒100 東京都千代田区丸の内2-3-3 三菱電機パソコン部「マイコンBASIC」係
ML−8000(MSX)……………………59,800円
〒370-04 群馬県新田郡尾島町岩松800 三菱電機群馬製作所「マイコンBASIC」係
ML−F110(MSX)……………………54,800円
ML−F120(MSX)……………………64,800円
ML−F120D(MSX)……………………74,800円
ML−G10/30(MSX2)……168,000円(30モデル1)

ヤマハ
〒430-91 浜松市浜松郵便局私書箱3号 日本楽器製造㈱AY−XI係「マイコンBASIC」係
YIS303(MSX)……………………49,800円
YIS503II(MSX)……………………59,800円
YIS604/128(MSX2)……………………99,800円
SX−100(MSX)……………………36,800円
CX11(MSX)……………………54,800円
CX7M/128(MSX2)……………………128,000円

ビクター
〒100 東京都千代田区霞が関3-2-4(霞山ビル)日本ビクター㈱インフォメーションセンターPCM「マイコンBASIC」係
HC−5(MSX)……………………59,800円
HC−6(MSX)……………………64,800円
HC−7(MSX)……………………84,800円
HC−80(MSX2)……………………84,800円

パイオニア
〒142 東京都品川区荏原郵便局私書箱40号 パイオニアカタログセンター「マイコンBASIC」係
PX−7(MSX)……………………89,800円

任天堂
〒605 京都市東山区福稲上高松町60 任天堂㈱「マイコンBASIC」係
ファミリーベーシック……………………14,800円
ファミリーコンピュータ(本体)……………………14,800円

創立以来40有余年 信頼の東映無線

安さ・サービス・丁寧……………………………………………………………秋葉原の東映無線

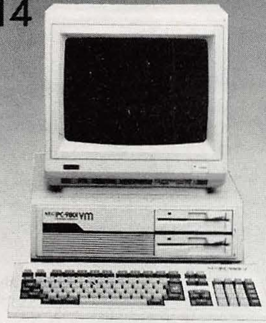
通信販売クレジット 大歓迎!!

送料着払い

ラジオセンター店 03-253-0987/ラジオデパート店 03-251-1014

パソコン通信モデム

- ⒶCM-300 |センチュリー、300bps全二重(CCITT)、自動発着信可、RS-232Cケーブル付|……………………¥12,000➡ 19%OFF ¥9,800
- ⒷMD1200A |オムロン、300bps全二重・1200bps全二重(CCITT・BELL・ヘイズ社準拠)|……………………¥34,800➡ ??%OFF TOEI特価
- ⒸPV-A1200 |アイワ、300bps全二重・1200bps全二重(CCITT・BELL準拠・ヘイズ社コンパチ)、RS-232Cケーブル付|……………………¥39,800➡ ??%OFF ~~¥35,800~~
- ⒹSR-120AT |エプソン、300bps全二重・1200bps全二重CCITT・BELL・ヘイズ社準拠)、CCITT/BELL自動選択可|……………………¥49,800➡ ??%OFF ~~¥39,800~~
- ⒺHI-MODEM1200S |インフォテック、300bps全二重・1200bps全二重(CCITT・BELLコンパチ、ヘイズ社準拠)、オートスピードセレクション|……………………¥49,800➡ ??%OFF ~~¥44,800~~
- ⒻHI-MODEM2400 |インフォテック、300bps全二重・1200bps全二重(CCITT・BELL・ヘイズ社コンパチ)、2400bps全二重(CCITT・ヘイズ社コンパチ)、オートスピードセレクション|……………………¥98,000➡ ??%OFF ~~¥89,000~~



TOEIモノクロームディスプレイモニター 好評販売中!!

- ●KH-1200GJ (12″グリーンディスプレイ、400ライン) ……………………~~¥39,800~~
- ●KH-1200AJ (12″アンバーディスプレイ、400ライン) ……………………~~¥41,800~~

ワンボードコンピュータ 好評販売中!!

- ●TK-85 (NEC) ………¥44,800➡ 15%OFF ¥38,000
- ●SMB-80TE (シャープ) ¥39,800➡ 13%OFF ¥35,000
- ●MP-85 (マイテック)‥¥44,500➡ ??%OFF TOEI特価

ワンボード用電源(5V 3A) ……………………¥5,500

PC-8801/PC-9801周辺機器シリーズ

※5″2HDの場合は表示価格の¥3,000UP

- ⒶTX-14SH3(ナショナル、0.31mmドットピッチ、14″カラーディスプレイ)+TR24PC(スター精密、熱転写漢字プリンター)+ディスケット(5″2D)10枚……………………¥224,300➡ 59%OFF ¥92,800
- ⒷTX-14SH3(ナショナル、0.31mmドットピッチ、14″カラーディスプレイ)+AP-80K(エプソン、カラー熱転写漢字プリンター)+PC対応ROM+プリンターケーブル+ディスケット(5″2D)10枚……………………¥228,300➡ 59%OFF ¥94,800
- ⒸFTC-12GTS-A(東映、0.38mmドットピッチ、アナログ入力専用、12″カラーディスプレイ)+PC-PR101L(NEC、ドットインパクト漢字プリンター)+ディスケット(5″2D)10枚+プリンター用紙(10×11)1,000枚……………………¥271,000➡ 49%OFF ¥139,800
- ⒹFTC-12GTS-A(東映、0.38mmドットピッチ、アナログ入力専用、12″カラーディスプレイ)+VP-80K(エプソン、ドットインパクト漢字プリンター)+PC対応ROM+プリンターケーブル+ディスケット(5″2D)10枚+プリンター用紙(10×11)1,000枚……………………¥263,500➡ 45%OFF ¥145,800
- ⒺCMT-146L(サンヨー、0.39mmドットピッチ、アナログ/デジタル対応、14″カラーディスプレイ)+NM-9950(NEC、ドットインパクトカラー漢字プリンター、第二水準漢字ROM標準装備)+ディスケット(5″2D)10枚+プリンター用紙(15×11)500枚……………………¥346,800➡ 46%OFF ¥196,800
- ⒻCMT-146L(サンヨー、0.39mmドットピッチ、アナログ/デジタル対応、14″カラーディスプレイ)+VP-130K(エプソン、ドットインパクト漢字プリンター)+PC対応ROM+第二水準漢字ROM+プリンターケーブル+ディスケット(5″2D)10枚+プリンター用紙(15×11)500枚……………………¥314,300➡ 45%OFF ¥174,800
- ⒼFTC-12GTU-H(東映、0.28mmドットピッチ、アナログ/デジタル対応、12″カラーディスプレイ)+AR-2400(スター精密、ドットインパクト漢字プリンター、第二水準漢字ROM標準装備)+プリンターケーブル+ディスケット(5″2D)10枚+プリンター用紙(15×11)500枚……………………¥340,300➡ 42%OFF ¥199,800
- ⒽFTC-12GTU-H(東映、0.28mmドットピッチ、アナログ/デジタル対応、12″カラーディスプレイ)+PC-PR201HC(NEC、ドットインパクトカラー漢字プリンター)+第二水準漢字ROM+ディスケット(5″2D)10枚+プリンター用紙(15×11)500枚……………………¥459,800➡ 47%OFF ¥245,800

PC-9801UVシリーズ

- ⒶPC-9801UV2+CMT-146L(サンヨー、0.39mmドットピッチ、アナログ/デジタル対応、14″カラーディスプレイ)+ディスケット(3.5″2HD)10枚……………………¥421,300➡ ??%OFF ~~¥378,800~~
- ⒷPC-9801UV2+FTC-12GTS-A(東映、0.38mmドットピッチ、アナログ入力専用、12″カラーディスプレイ)+LDS-5UV(ランドコンピュータ、5″システムアップFDD)+ディスケット(3.5″2HD)10枚……………………¥492,500➡ ??%OFF ~~¥442,800~~

FM-77AV/FM-16βシリーズ

- ⒶFM-77AV40+FMTV-154(富士通、0.39mmドットピッチ、15″パソコンTV)……………………¥336,000➡ ??%OFF ~~¥302,800~~
- ⒷFM-16βFDII+MB27110(富士通、JISキーボード)+TX-14SH3(ナショナル、0.31mmドットピッチ、14″カラーディスプレイ)+MS-DOSV.3.1+ディスケット(5″2HD)10枚……………………¥595,000➡ ??%OFF ~~¥475,800~~
- ⒸFM-16βFDII+MB27110(富士通、JISキーボード)+FTC-12GTU-H(東映、0.28mmドットピッチ、アナログ/デジタル対応、12″カラーディスプレイ)+MS-DOSV.3.1+VP-130K(エプソン、ドットインパクト漢字プリンター)+FM対応ROM+第二水準漢字ROM+ディスケット(5″2HD)10枚+プリンター用紙(15×11)500枚……………………¥778,800➡ ??%OFF ~~¥622,800~~

厳選周辺機器シリーズ

★フロッピーディスク★

- ⒶLFD-590(5″FDD、2DD/2HD切替型、PC用)……………………¥158,000➡ 31%OFF ¥110,000
- ⒷGD-50S(5″シングルFDD、2DD/2HD切替型、PC用)……………………¥49,800➡ ??%OFF ~~¥44,800~~
- ⒸFD-55BV(増設FDD、白ベゼル、PC-8801mkII用)……………………¥60,000➡ 59%OFF ¥25,000
- ⒹFD-1155C(増設FDD、白ベゼル、PC-9801VM0用)……………………¥80,000➡ 69%OFF ¥25,000
- ⒺLDS-5UV(5″システムアップFDD、PC-9801UV2用)……………………¥78,000➡ ??%OFF ~~¥70,000~~
- Ⓕ特選標準FDD、PC用……………………¥80,000➡ ??%OFF ~~¥72,000~~
- ⒼHDS-5201(20MBハードディスク、PC-9801用)……………………¥238,000➡ ??%OFF ~~¥214,000~~

★プリンター★

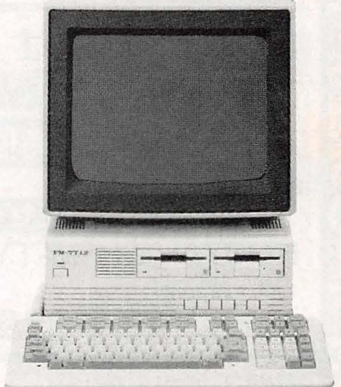
- ⒶKP-5000(10″ドットインパクト・プリンター、PC用)……………………¥98,000➡ 70%OFF ¥29,800
- ⒷTR-24(熱転写漢字プリンター、PC用 FM用)……………………¥68,800➡ 43%OFF ¥39,800
- ⒸAP-80K(熱転写漢字プリンター、PC用 FM用)……………………¥72,800➡ ??%OFF ~~¥58,000~~
- ⒹM-1024IIP/F(10″ドットインパクト・漢字プリンター、PC用 FM用)……………………¥99,800➡ ??%OFF ~~¥79,000~~
- ⒺVP-80K(10″ドットインパクト・漢字プリンター、PC用 FM用)+PC(FM)対応ROM……………………¥160,000➡ ??%OFF ~~¥128,000~~
- ⒻPC-PR101L(10″ドットインパクト・漢字プリンター、PC用)……………………¥175,000➡ ??%OFF ~~¥140,000~~
- ⒼAR-2400(15″ドットインパクト・漢字プリンター、第二水準漢字ROM標準装備、PC用)……………………¥188,000➡ ??%OFF ~~¥150,000~~
- ⒽVP-130K(15″ドットインパクト・漢字プリンター、PC用 FM用)+PC(FM)対応ROM+第二水準漢字ROM)……………………¥205,000➡ ??%OFF ~~¥164,000~~
- ⒾNM-9950(15″ドットインパクト・カラー漢字プリンター、第二水準漢字ROM標準装備、PC用)……………………¥245,000➡ ??%OFF ~~¥196,000~~
- ⒿPC-PR201HC(15″ドットインパクト・カラー漢字プリンター)+第二水準漢字ROM……………………¥333,000➡ ??%OFF ~~¥266,000~~

★メモリーボード(PC-9801用)★

- Ⓐ256KB増設メモリーボード(バンク切替方式)……………………¥12,000
- Ⓑ512KB増設メモリーボード(バンク切替方式)……………………¥18,000
- Ⓒ1MB増設メモリーボード(バンク切替方式、RAMディスク用ソフト付)……………………¥28,000
- Ⓓ1.5MB増設メモリーボード(バンク切替方式、RAMディスク用ソフト付)……………………¥38,000
- Ⓔ2MB増設メモリーボード(バンク切替方式、RAMディスク用ソフト付)……………………¥44,000
- Ⓕ4MB増設メモリーボード(バンク切替方式、RAMディスク用ソフト付)……………………¥87,400

★そ の 他★

- ⒶCMT-146L(0.39mmドットピッチ、アナログ/デジタル対応、400ライン、14″カラーディスプレイ)……………………¥89,800➡ ??%OFF ~~¥70,000~~
- ⒷTX-14SH3(0.31mmドットピッチ、400ライン、14″カラーディスプレイ)……………………¥138,000➡ ??%OFF ~~¥110,000~~
- ⒸMB27343(200ライン、14″カラーディスプレイ)……………………¥67,800➡ 78%OFF ¥15,000
- ⒹTR4943(EPROMプログラマー:16KB~512KB)……………………¥128,000➡ ??%OFF ~~¥115,000~~
- ⒺPC-8001mkII-01(漢字ROM、PC-8001mkII/8801用)……………………¥32,000➡ 54%OFF ¥15,000
- ⒻMSL-50(マウス、PC-9801用)……………………¥9,800➡ ??%OFF ~~¥8,800~~



FM-77L2(本体)
+MB27343(14″カラーディスプレイ)
+ディスケット(3.5″2D)10枚

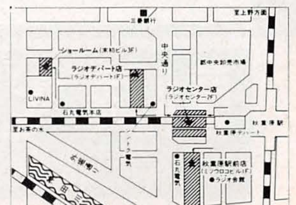
~~¥274,300~~ ➡ ¥89,800



東映無線株式会社

ラジオセンター店	〒101 東京都千代田区外神田1-14-2	ラジオセンター2F	☎(253)0987 (251)2763	無休	(マイコン・計測器・アンテナ)
ラジオデパート店	〒101 東京都千代田区外神田1-10-11	ラジオデパート1F	☎(251)1014(代)	無休	(マイコン・計測器)
ショールーム	〒101 東京都千代田区外神田1-5-8	末初ビル3F	☎(253)9896(代)	無休	(マイコン)
秋葉原駅前店	〒101 東京都千代田区外神田1-15-6	ミツウロコビル1F	☎(253)5741(代)	無休	(オーディオ・ビデオ・CD、LD)

●営業時間:平日/A.M.10:00~P.M.7:00 日曜・祭日/A.M.10:00~P.M.6:00



おかげさまで10周年

まってました
シスペック全店掘出し
物がいっぱい!!

恒例

'87シスペック新春

パソコン ダイナマイト ネットワーク ワープロ バザール 第2弾

1/20-2/15

★期間中セットでお買い上げのお客様にはプレゼントあり。

シスペック特価は店頭、又は電話にてお問合わせ下さい。

X1-turboIII 特選セット

注番B02-8701

CZ-870C	¥168,000
CZ-870D	¥109,800
CZ-8PC1	¥69,800
ケーブル	¥6,800
スーパー春望(ビジネス)	¥19,800

セット合計定価 ¥374,200 特価¥269,000

¥7,780	×24回	㋭¥30,000×4回
¥5,640	×36回	㋭¥20,000×6回





30% off

注番B02-8702

本体とモニターをセットの場合

特価¥195,000

¥5,340	×24回	㋭¥25,000×4回
¥3,670	×36回	㋭¥18,000×6回



X1G/M30

注番B02-8201

CZ-822C	¥118,000
14" カラーモニター	¥49,800

セット合計定価 ¥167,800 特価¥105,000

¥4,990	×24回	ボーナスなし
¥3,500	×24回	ボーナスなし

注番B02-8202

モニターを15" TV付CZ-820Dに変えた場合

セット合計定価 ¥197,800 特価¥139,000

¥4,150	×24回	㋭¥15,000×4回
¥3,000	×36回	㋭¥10,000×6回



X1G/M10

注番B02-8203

CZ-820C	¥69,800
TV付 14" カラーモニター	¥89,800

セット合計定価 ¥159,600 特価¥98,000

¥4,660	×24回	ボーナスなし
¥3,270	×36回	ボーナスなし



新製品

〔本体〕+〔TV付モニター〕 特価¥257,000

FMがさらにワイドに!

FM-7・77シリーズ用
オリジナルボード

漢字ROM
ボード

限定100枚

ADA-7010
漢字ROMボード

(送料サービス)

特価¥8,800

RS-232Cボード (ADA-7009II)	¥14,000
拡張マザーボード (ADA-7008-01)	¥6,800
パラレルI/Oカード (ADA-7008-01)	¥12,800
構内モデムカード(パソコン通信用) 全二重300Bps(ADA-7025)	¥19,800
リアルタイムクロック (ADA-7020)	¥9,800



価格は電話にてお問い合せ下さい。

富士通 FM77AV 2/20/40

特価販売中

AV20 4096色同時発色が可能なAVCパソコン
FM77AV20-2本体(2ドライブ・キーボード付) 標準価格¥168,000

AV40 26万色カラー表示、400ライン8色を実現
FM77AV40本体(キーボード付) 標準価格¥228,000

TV付純正セット

FM77AV2+FM-TV151
合計¥247,800
セット特価¥139,800

4096色入門セット

FM77AV2+
14インチカラーモニタ(アナログ)
セット特価¥118,000

ワープロ各社各機種
大特価販売中!!

ハッキリ言って
エプソン
NEC
東芝
が売れています。

専門店だから安い!
買って安心!

全商品、超特価ご奉仕
広告掲載外の本体、周辺機器、ソフト等々、組み合わせ自由自在。超特価でご利用できます。

すべて完全保証付
新品はメーカー保証一年間。初期不良は即交換いたします。

超低金利のクレジット
回数1～60回、長期利用も低金利でグーンと有利。

お支払い自由、お楽しみクレジット
お客様のご予算に合わせて計算いたします。ぜひご相談下さい。

ボーナス払いもOK!
ボーナス一括払い、夏と冬のボーナス二回払いもご利用下さい。

頭金なし。ゆっくりクレジット
商品は今すぐお届け。お申し込みいただければ、お支払いは6ヶ月後からスタートすることが出来ます。

高額下取り
お手持ちのパソコンを下取り、わずかな予算で買い換えもOK。クレジットもご利用出来ます。

配達日指定OK!
留守がちのお客様のご都合に合わせて配達いたします。日曜・祭日もOK!

シスペック
株式会社
年中無休 営業時間AM10:00～PM7:00

秋葉原本店 ☎03-257-6337
ラジカン1号店 ☎03-257-6345
秋葉原2号店 ☎03-257-6340
ラジカンコーヨー店 ☎03-255-6504

お申し込み、お見積は、FAXにてもOK。(24時間受付) FAX東京03-255-9055

NEC PC-8801FH

PC-8801FH 注番 B02-8801

PC-8801FH……………………¥168,000
PC-KD854……………………¥ 89,800

セット合計定価 ¥257,800 **シスペック特価**

¥6,400	×24回	㊭¥20,000×4回
¥4,340	×36回	㊭¥15,000×6回
¥3,760	×48回	㊭¥10,000×8回



最新鋭CPU搭載のハイスピード。
余裕ある大容量メモリが高機能の証明。

NEC PC-8801mH

PC-8801mH 注番 B02-8802

PC-8801mH……………………¥208,000
PC-KD854……………………¥ 89,800

セット合計定価 ¥297,800 **シスペック特価**

¥7,980	×24回	㊭¥20,000×4回
¥5,440	×36回	㊭¥15,000×6回
¥4,630	×48回	㊭¥10,000×8回

プリンター 大好評! ショッキングフェア PART.3

プリンターはすべてケーブル、用紙付です。

パソコン本体を買ったらさらに安く!!



待望のカラー化で、新登場。
3書体が選べる多機能プリンタ。
24ドット熱転写漢字カラープリンタ

star TR-24CL

本体価格 ¥69,800
特価¥52,800

新製品 **¥5,230** ×24回

SHARP **CZ-8PC1** 24ドット漢字プリンター
本体価格 ¥69,800 **特価¥54,000** **¥5,100** ×36回

ブラザー **M-1024II** 24ドット漢字プリンター (第2水準ROM付)
本体価格 ¥99,800 **特価¥64,800** **¥3,500** ×24回

NEC **PC-PR101TL** 24ドット熱転写漢字プリンター
本体価格 ¥79,800 **特価¥62,000** **¥3,000** ×24回

エプソン **AP-80K** ROMカプセル、第2水準ROM付
本体価格 ¥69,800 **特価¥45,800** **¥2,900** ×24回

"あなたのパソコン元気してますか?"

高額下取特別セール同時実施中!!

この機会にぜひグレードアップを!

❶下取商品は査定により、若干差額が変動します。
❷ご注文の際は、まず電話で問い合せ、下取り品を送って下さい。
❸差額金以外には送料が別にかかります。
❹差額はシスペッククレジットでもOK!!

らくらくクレジット 月々3,000円より
中古専用電話 ☎03-257-0283
例以外の商品については、電話にてお問い合わせ下さい。



例 NEC PC-8801FH お買上の場合

下取り機種	下取り差額
PC-8801MKII FR/30	¥ 65,000
FM-7	¥130,000
FM-77L2	¥ 99,800
PC-8001MKII	¥135,000

SHARP ツインファミコン
twin FAMICOM



AN-500B(ブラック)・**R**(レッド)
標準価格¥32,000 **特価販売中!**

SYSPEC NET
TeleStar
- BBS (電子掲示板)
- INFORMATION (シスペック情報)
- SHOPPING (ショッピング情報)
- USED (中古情報)
- SPECIAL INF (会員だけの㊙情報)

伝言板 SYSPEC NETのご案内

会員募集中!!〈特典あり〉
電子掲示板、シスペック情報、中古情報、ショピング情報等、最新の情報が掲示されています。またテレスターの種々の情報(毎日新聞ニュース、コンサート情報、ロードショー情報などなどへも参加することができます。
絶対楽しい (各店頭にてお問合せ下さい)

ザ・モデム

エプソン **SR-120AT** 300全/1200全 ケーブル付
¥49,800→**シスペック特価**

アイワ **PV-A1200** ケーブル付
定価¥39,800→**シスペック特価**

シスペック各店をヨロシク!!

秋葉原本店
大量在庫中! ソフト9割引より
(本格的コンピューターミュージックをあなたに!)

秋葉原2号店
中古専門、あなたのパソコンをより高く下取りします!

ラジカン1号店
何でもそろう、パソコン、ワープロ、ネットワーク!

ラジカンコーヨー店
パソコンの遊び方、使い方、いろいろおしえます!

展示、棚ずれ商品処分市
9割引〜5割引! 超お買い得!!
秋葉原本店2F 特設会場にて

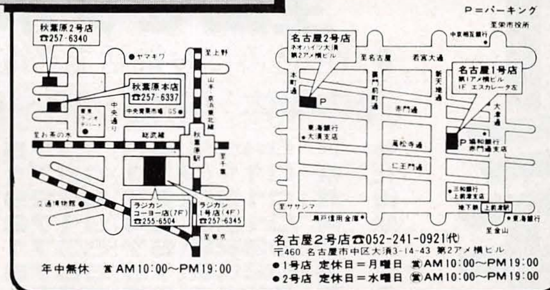
いいもの先取り、お楽しみクレジット! お支払い等はぜひご相談下さい。ボーナス一括払いもOK!!

お申し込み・お問い合せは シスペックTONE(トーン)システムズへ

東京☎03-257-0281

札幌☎011-643-8345	大阪☎06-641-1967
仙台☎0222-71-8774	徳島☎0886-53-8663
金沢☎0762-22-3006	広島☎082-227-0157
名古屋☎052-263-1630	熊本☎096-322-0995

シスペック各店ご案内



名古屋1号店☎052-263-1629　名古屋2号店☎052-241-0921

TONEシステムズ(通販部) 〒101 東京都千代田区外神田1-8-11(本店3F) ☎03-257-0281

銀行振込:振込の際、商品名・注番等、お電話にてご連絡下さい。
★振込先…富士銀行 神田支店 普通No.1336315 トーンシステムズ

SYSTEM & SPACE of ELECTRONICS for COMMUNICATION
SYSPEC

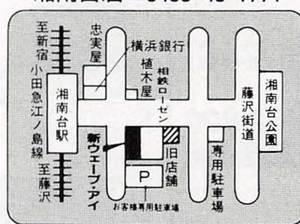
今年もやります。この価格(プライス)!!

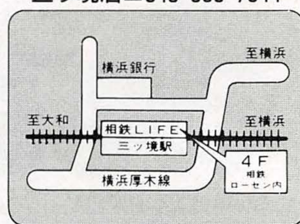


新歩人の情報ターミナル

湘南台店☎0466-43-1771　三ッ境店☎045-363-7044

おかげさまで、ウェーブ・アイ湘南台店三ッ境店共に大盛況となり皆様に厚く御礼申し上げます。
私ども、これを糧とし今年もお手頃な価格とサービスに一層力を注いでゆきたいと思います。今後とも相変わらぬおつきあいをよろしくお願いいたします。





安心できるおつき合いは、ここから……10のサポート体制

全品超特価でご奉仕! 本誌に掲載されていない商品でもお好きな組み合わせで超特価で提供致します。

全品完全保証付! 新品はメーカー保証1年間。初期不良は新品と交換させて頂きます。万一故障してもお気軽にお申し出下さい。万全の体制をとっております。

商品の組み合せ自由! 本誌に掲載してある以外の組み合わせも、お客様のプランに応じて行ないます。お気軽にお問合せ下さい。

全国無料配送! 一部地域を除き、1週間以内に無料で商品をおとどけ致します。（但し5万円以上の商品に限ります。）

配達日指定OK! 留守がちの方の為に、お客様のご都合に合わせて配達致します。日曜・祭日の配達もOK!

高額下取りサービス! お手持ちのパソコンを下取りしてわずかな予算で新製品と買い換えることが出来ます。

夏のボーナス一括払いOK 商品先取り、お支払いは夏のボーナスで。

超低金利クレジット。 お支払い回数が1回〜72回までの超低金利クレジットがお客様のご予算に合わせて簡単に組めます。お支払いは6ヶ月後からスタートすることが出来ます。

ボーナス2回払いOK! 月々のお支払いはまったくナシ!お支払いは夏と冬のボーナスで……

代金引換システム。 現金でのお支払いの場合、商品到着時のお支払いでOK!

全国をサポートするウェーブ・アイ

▶お申込みはお電話で!! 電話一本即納 ▶振込銀行 横浜銀行 湘南台支店 当座000467 (株)ウェーブ・アイ

年中無休 AM9:00〜PM9:00

藤沢	0466(43)1775	静岡	0542(54)0696
札幌	011(771)4971	名古屋	052(581)4325
函館	0138(27)5629	大阪	06(362)5057
盛岡	0196(24)3172	岡山	0862(24)5524
仙台	0222(67)5371	高松	0878(33)0663
新潟	0252(75)5076	広島	082(293)0811
長野	0262(35)5661	福岡	092(481)0502
金沢	0762(24)2251	熊本	096(363)5077
宇都宮	0286(27)3226	鹿児島	0992(56)3973
千葉	0472(50)9523	問合せ	0466(43)1765
東京	03(226)9286	FAX	0466(43)1265

18歳未満の方は保護者と一緒にお電話下さい。

●おハガキでのご注文もご利用下さい。

いそがしくなかなかTELするひまがないという方のために、おハガキでのご注文も受け賜っております。

〒252
藤沢市湘南台
一丁目十一番地一〇号
ウェーブアイ
ベーシックマガジン係

1. 住所
2. 氏名
3. 年令
4. 電話番号
5. 保護者名（20才未満の方）
6. 商品名
7. 支払い方法
月々　円×　回
ボーナス　円×　回

中古パソコンも豊富に揃えております。詳しくは、お電話でお問合せ下さい。

98進化型、誕生。

98を超えるのは、98。トップシェアの実績に磨かれて、いま、新・PC-9800シリーズ登場。



NEC PC-9801VM21

確かな実績をさらに強化したパワフル16ビット。

プラン201 | VM21純正基本セット　TELにて

PC-9801VM21	390,000円
PC-KD854	89,800円
ディスケット5インチ2HD×10枚	24,000円
定価合計	503,800円

ウェーブ・アイ特価

13,600円×24回	ボーナス30,000円×4回
9,000円×36回	ボーナス24,500円×6回
6,000円×48回	ボーナス25,500円×8回
8,500円×60回	ボーナス　なし

プラン202 | VM21純正ワープロセット　TELにて

PC-9801VM21	390,000円
PC-KD854	89,800円
PC-PR101TL	79,800円
ワープロソフトユーカラアート	30,000円
パソコンデスク NH-21	16,800円
ディスケット5インチ2HD×10枚	24,000円
プリンター用紙A4カット紙500枚	2,000円
定価合計	632,400円

ウェーブ・アイ特価

12,000円×36回	ボーナス25,000円×6回
9,000円×48回	ボーナス22,500円×8回
7,000円×60回	ボーナス21,000円×10回
9,100円×72回	ボーナス　なし

プラン203 | VM21お買得ワープロセット　27%引

PC-9801VM21(本体特価370,000円)	390,000円
4,050文字アナログCRT	89,800円
M-1024/2PX(プリンター)	99,800円
プリンターケーブル	4,500円
ワープロソフト一太郎	58,000円
ディスケット5インチ2HD×10枚	24,000円
プリンター用紙 連続紙500枚	2,000円
定価合計	668,100円

特価489,000円

10,700円×36回	ボーナス35,500円×6回
8,700円×48回	ボーナス26,000円×8回
7,300円×60回	ボーナス20,800円×10回
9,400円×72回	ボーナス　なし

プラン204 | VM21本格派ワープロセット　25%引

PC-9801VM21(本体特価370,000円)	390,000円
4,050文字アナログCRT	89,800円
VP-85K(PCロム、ケーブル付)	132,500円
データベーススウィング5	98,000円
ディスケット5インチ2HD×10枚	24,000円
パソコンデスク	16,800円
定価合計	751,100円

特価558,000円

14,000円×36回	ボーナス29,900円×6回
10,000円×48回	ボーナス29,600円×8回
8,500円×60回	ボーナス22,900円×10回
10,700円×72回	ボーナス　なし



NEC PC-9801VX2

明日のビジネス機能を備えたエクセレント16ビット。

プラン205 | VX2純正基本セット　TELにて

PC-9801VX2	433,000円
PC-KD854	89,800円
ディスケット5インチ2HD×10枚	24,000円
定価合計	546,800円

ウェーブ・アイ特価

8,300円×36回	ボーナス35,000円×6回
6,500円×48回	ボーナス28,000円×8回
4,600円×60回	ボーナス27,500円×10回
8,000円×72回	ボーナス　なし

プラン206 | VX2お買得ワープロセット　29%引

PC-9801VX 2(本体特価412,000円)	433;000円
4,050文字アナログCRT	89,800円
AR-2400(フリンター)	188,000円
フリンターケーフル	4,500円
ワーフロソフト一太郎	58,000円
ディスケット5インチ2HD×10枚	24,000円
フリンター用紙 連続紙500枚	2,000円
定価合計	799,300円

特価568,000円

12,500円×36回	ボーナス40,500円×6回
9,600円×48回	ボーナス33,500円×8回
7,700円×60回	ボーナス29,000円×10回
10,900円×72回	ボーナス　なし

プラン207 | VX2本格ワープロセット　TELにて

PC-9801VX2	433,000円
4,050文字アナログCRT	83,800円
PC-PR201H2(プリンター)	245,000円
一太郎(ワーフロソフト)	58,000円
ディスケット5インチ2HD×10枚	24,000円
用紙 連続紙1000枚	5,000円
定価合計	854,800円

ウェーブ・アイ特価

15,400円×36回	ボーナス40,000円×6回
11,400円×48回	ボーナス36,000円×8回
9,300円×60回	ボーナス30,000円×10回
12,500円×72回	ボーナス　なし



NEC PC-9801UV2

ビジネス機能をコンパクトに凝縮したパーソナル16ビット。

プラン208 | UV2純正基本セット　TELにて

PC-9801UV 2	318,000円
PC-KD854	89,800円
ディスケット3.5インチ2HD×10枚	24,000円
定価合計	431,800円

ウェーブ・アイ特価

14,700円×24回	ボーナス　なし
7,000円×36回	ボーナス20,300円×6回
5,000円×48回	ボーナス18,900円×8回
3,000円×60回	ボーナス22,400円×10回

プラン209 | UV2お買得ワープロセット　32%引

PC-9801UV 2(本体特価302,000円)	318,000円
4,050文字アナログCRT	89,800円
TR-24(プリンター)	68,800円
プリンターケーブル	4,500円
ワープロソフトテラIII世	32,000円
ディスケット3.5インチ2HD×10枚	24,000円
パソコンデスク	16,800円
定価合計	553,900円

特価379,000円

13,300円×24回	ボーナス30,000円×4回
8,700円×36回	ボーナス25,000円×6回
6,300円×48回	ボーナス23,000円×8回
8,300円×60回	ボーナス　なし

プラン210 | UV2ワープロセット　TELにて

PC-9801UV2(本体特価302,000円)	318,000円
4,050文字アナログCRT	89,800円
TR-24CL(フリンター)	69,800円
フリンターケーフル	4,500円
一太郎(ワーフロソフト)	58,000円
ディスケット3.5インチ2HD×10枚	24,000円
ハソコンデスク	16,800円
定価合計	580,900円

特価408,000円

8,800円×36回	ボーナス30,000円×6回
6,700円×48回	ボーナス25,000円×8回
4,300円×60回	ボーナス28,000円×10回
7,800円×72回	ボーナス　なし

新歩人の情報ターミナル。

WAVE EYE

JADMA
社団法人日本通信販売協会会員



NEC PC-98LT

ビジネスの行動範囲を広げるラップトップ16ビット

プラン211 | 98LTモデル1基本セット　TELにて

PC-98LT/model1	238,000円
PC-98LT-05(ケース)	19,500円
PC-98LT-01(RAM256KB)	45,000円
定価合計	302,500円

ウェーブ・アイ特価

6,000円×24回	ボーナス34,100円×4回
4,000円×36回	ボーナス25,400円×6回
3,000円×48回	ボーナス20,800円×8回
5,300円×60回	ボーナス　なし

プラン212 | 98LTモデル2基本セット　TELにて

PC-98LT/model2 (プリンタ付き)	288,000円
PC-98LT-05(ケース)	19,500円
PC-98LT-01(RAM256KB)	45,000円
定価合計	352,500円

ウェーブ・アイ特価

10,000円×24回	ボーナス21,500円×4回
7,000円×36回	ボーナス15,000円×6回
5,000円×48回	ボーナス15,000円×8回
6,200円×60回	ボーナス　なし

使い方自由型パソコン。88

ビギナーからエキスパートまで、使い方自由型パソコン。魅力たっぷりのシリーズです。

NEC PC-8801FH

最新鋭CPUとすぐれた日本語機能。ニーズに対応した3タイプの精鋭。



プラン213 | 88FHモデル10お買得基本セット　34%引

PC-8801FH/10	99,800円
2,000文字カラーCRT	67,800円
データレコーダー	12,800円
定価合計	180,400円

特価119,000円

8,000円×12回	ボーナス17,000円×2回
4,000円×24回	ボーナス10,000円×4回
4,000円×36回	ボーナス　なし
3,100円×48回	ボーナス　なし

プラン214 | 88FHモデル30お買得基本セット　33%引

PC-8801FH/30(本体特価160,000円)	168,000円
2,000文字カラーCRT	67,800円
ディスケット5インチ2D×10枚	17,000円
定価合計	252,800円

特価169,000円

8,100円×24回	ボーナス　なし
5,700円×36回	ボーナス　なし
4,500円×48回	ボーナス　なし

プラン215 | 88FHモデル30基本セット　TELにて

PC-8801FH/30	168,000円
4,050文字アナログCRT	89,800円
ディスケット5インチ2D×10枚	17,000円
定価合計	274,800円

ウェーブ・アイ特価

5,700円×24回	ボーナス20,500円×4回
4,000円×36回	ボーナス14,000円×6回
2,300円×48回	ボーナス16,500円×8回
4,100円×60回	ボーナス　なし

プラン216 | 88FHモデル30純正基本セット　TELにて

PC-8801FH/30	168,000円
PC-KD854	89,800円
ディスケット5インチ2D×10枚	17,000円
定価合計	274,800円

ウェーブ・アイ特価

6,400円×24回	ボーナス21,000円×4回
4,300円×36回	ボーナス16,000円×6回
3,100円×48回	ボーナス13,800円×8回
4,500円×60回	ボーナス　なし

プラン217 | 88FHモデル30お買得ワープロセット　30%引

PC-8801FH/30(本体特価160,000円)	168,000円
4050文字アナログCRT	89,800円
TR-24CL(プリンター)	69,800円
プリンターケーブル	4,500円
ユーカラアート(ワープロソフト)	30,000円
5インチ2D×10枚	17,000円
定価合計	379,100円

特価265,000円

7,400円×24回	ボーナス32,000円×4回
4,600円×36回	ボーナス26,500円×6回
3,000円×48回	ボーナス24,200円×8回
5,800円×60回	ボーナス　なし

プラン218 | 88FHモデル30ワープロセット　35%引

PC-8801FH/30(本体特価160,000円)	168,000円
4,050文字アナログCRT	89,800円
TR-24(プリンター)	68,800円
プリンターケーブル	4,500円
ワープロソフトJET-8801A V2	35,800円
ディスケット5インチ2D×10枚	17,000円
定価合計	383,900円

特価249,000円

8,100円×24回	ボーナス23,500円×4回
5,400円×36回	ボーナス18,300円×6回
3,400円×48回	ボーナス19,000円×8回
5,400円×60回	ボーナス　なし

プラン219 | 88FHモデル30本格派ワープロセット　31%引

PC-8801FH/30(本体特価160,000円)	168,000円
2,000文字カラーCRT	67,800円
M-1024 2PX(プリンター)	99,800円
ケーブル	4,500円
JET-8801A V2	35,800円
5インチ2D×10枚	17,000円
プリンター用紙1,000枚	4,000円
定価合計	396,900円

特価275,000円

9,700円×24回	ボーナス21,000円×4回
7,000円×36回	ボーナス14,000円×6回
4,500円×48回	ボーナス17,000円×8回
6,000円×60回	ボーナス　なし

プラン220 | 88FHモデル30グラフィックセット　TELにて

PC-8801FH/30	168,000円
PC-KD862	99,800円
PC-PR101TL(プリンター)	79,800円
カラーコピーボードPC-PR201TL-12	30,000円
ビデオアートボードPC-8801-17	49,800円
ビデオアートボードペイントツールPS88-012-2W	15,000円
ディスケット5インチ2D×10枚	17,000円
定価合計	459,400円

ウェーブ・アイ特価

8,000円×36回	ボーナス25,000円×6回
6,000円×48回	ボーナス21,500円×8回
4,000円×60回	ボーナス23,500円×10回
6,900円×72回	ボーナス　なし

NEC

PC-8801mkIIMH

最新鋭CPU搭載のハイスピード。余裕ある大容量メモリが高機能の証明。

プラン221 | 88MHお買得基本セット TELにて

PC-8801MH	208,000円
4,050文字アナログCRT	89,800円
ディスケット5インチ2HD×10枚	24,000円
定価合計	321,800円

ウェーブ・アイ特価

6,800円×24回	ボーナス23,000円×4回
3,900円×36回	ボーナス21,500円×6回
2,900円×48回	ボーナス18,000円×8回
4,900円×60回	ボーナス　なし

プラン222 | 88MH純正基本セット TELにて

PC-8801MH	208,000円
PC-KD854	89,800円
ディスケット5インチ2HD×10枚	24,000円
定価合計	331,800円

ウェーブ・アイ特価

7,400円×24回	ボーナス24,500円×4回
4,500円×36回	ボーナス21,000円×6回
2,700円×48回	ボーナス22,000円×8回
5,200円×60回	ボーナス　なし

プラン223 | 88MHお買得ワープロセット 34%引

PC-8801MH(本体特価198,000円)	208,000円
4,050文字アナログCRT	89,800円
TR-24(プリンター)	68,800円
ワープロソフトユーカラアート	30,000円
ディスケット5インチ2HD×10枚	24,000円
定価合計	420,600円

特価275,000円

8,700円×24回	ボーナス27,000円×4回
5,800円×36回	ボーナス21,000円×6回
3,900円×48回	ボーナス20,500円×8回
6,000円×60回	ボーナス　なし

プラン224 | 88MH純正ワープロセット TELにて

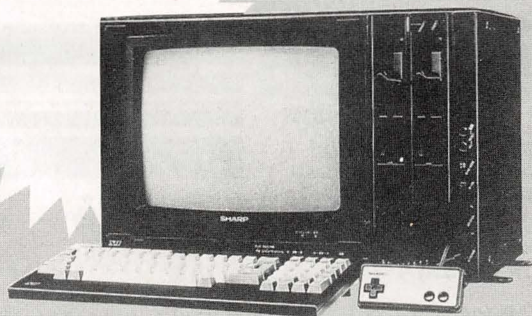
PC-8801MH	208,000円
PC-KD862	99,800円
M-1024 2PX(プリンター)	99,800円
ワープロソフトJET-8801A MR	35,800円
ディスケット5インチ2HD×10枚	24,000円
プリンターケーブル	4,500円
定価合計	471,900円

ウェーブ・アイ特価

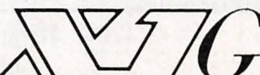
12,000円×24回	ボーナス32,000円×4回
8,000円×36回	ボーナス25,500円×6回
5,000円×48回	ボーナス27,500円×8回
7,900円×60回	ボーナス　なし

いま先進のX1

パソコン界に新たな次元をひらくX1シリーズ。
伝統を受け継いでさらに新しく。



SHARP



パソコンテレビ XG

狙いすまして……遊ハンター。

プラン225 | XIGモデル10基本セット 38%引

CZ-820C	69,800円
2,000文字カラーCRT	67,800円
定価合計	137,600円

特価85,000円

7,700円×12回	ボーナス　なし
4,100円×24回	ボーナス　なし
2,800円×36回	ボーナス　なし

プラン226 | XIGモデル30純正基本セット TELにて

CZ-822C	118,000円
CZ-822D	79,800円
定価合計	197,800円

ウェーブ・アイ特価

10,000円×12回	ボーナス24,000円×2回
5,000円×24回	ボーナス14,500円×4回
3,500円×36回	ボーナス10,000円×6回
4,100円×48回	ボーナス　なし

プラン227 | XIGモデル30お買得ワープロセット 30%引

CZ-822C	118,000円
2,000文字カラーCRT	67,800円
CZ-8PC1(プリンター)	69,800円
ワープロソフトJET-X1	35,800円
プリンター用紙 A4カット紙500枚	2,000円
ディスケット5インチ2D×10枚	17,000円
定価合計	310,400円

特価218,000円

8,000円×24回	ボーナス15,000円×4回
5,000円×36回	ボーナス14,000円×6回
3,000円×48回	ボーナス17,000円×8回
4,800円×60回	ボーナス　なし

中古パソコンも豊富に揃えております。詳しくはお電話でお問合せ下さい。

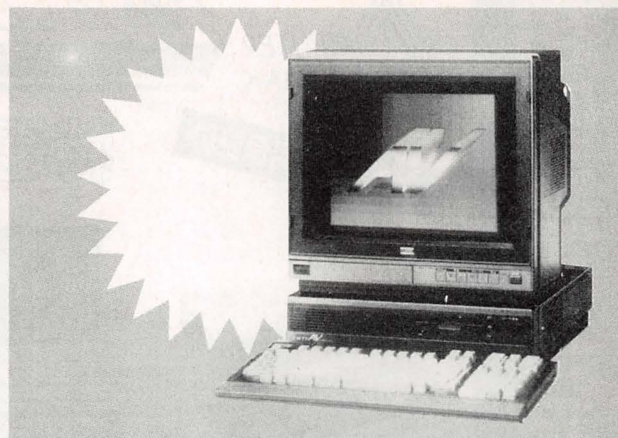
PC-9801U2	特価119,800円
PC-8801	特価26,000円
FM-NEW7	特価25,000円
FM-7	特価19,800円
PC-8801mkII/30	特価79,800円
PC-9801	特価59,800円
MZ-2000	特価29,800円
MZ-2200	特価19,800円
CZ-802CE	特価32,000円
CZ-300F	特価35,000円
PC-6001mkII	特価12,000円
PC-8001mkIISR	特価29,800円
CZ-803C	特価26,000円
MZ-1500	特価15,000円
PC-6601SR	特価35,000円

イメージの劇場AV

AとVが、システムでパソコンのものになった。
オーディオ・ビジュアル・コンピュータFM77AV。

富士通
FM77AV2

パソコンの革命は、色彩からやって来た。
4,096色同時発色。



プラン234 | 77AV2純正基本セット 36%引

FM-77AV2	158,000円
FM-TV151	89,800円
定価合計	247,800円

特価158,000円

5,000円×24回	ボーナス15,800円×4回
3,000円×36回	ボーナス14,200円×6回
4,200円×48回	ボーナス なし

プラン235 | 77AV2お買得ワープロセット 35%引

FM-77AV2	158,000円
FM-TV151	89,800円
TR-24F(プリンター)	68,800円
プリンターケーブル	4,500円
ワープロ君S(ワープロソフト)	28,000円
パソコンラック	16,800円
定価合計	365,900円

特価239,000円

8,000円×24回	ボーナス21,300円×4回
6,000円×36回	ボーナス12,700円×6回
3,000円×48回	ボーナス20,300円×8回
5,200円×60回	ボーナス なし

富士通
FM77AV20・40

すぐにでも楽しめる多彩な機能。実力がうれしい。
〝パソコンをトータルバランスで語る時代〟の到来を告げる。



プラン236 | 77AV20モデル1純正基本セット 26%引

FM-77AV20-1	138,000円
FM-TV152	89,800円
定価合計	227,800円

特価168,000円

5,000円×24回	ボーナス18,700円×4回
3,000円×36回	ボーナス16,300円×6回
4,400円×48回	ボーナス なし

プラン237 | 77AV20モデル2純正基本セット 26%引

FM-77AV20-2	168,000円
FM-TV152	89,800円
定価合計	257,800円

特価189,000円

6,000円×24回	ボーナス18,800円×4回
3,000円×36回	ボーナス20,500円×6回
5,000円×48回	ボーナス なし

プラン238 | 77AV20モデル2お買得ワープロセット 28%引

FM-77AV20-2	168,000円
FM-TV152	89,800円
TR-24F(プリンター)	68,800円
プリンターケーブル	4,500円
JET-77エリー(ワープロソフト)	29,800円
パソコンラック	16,800円
定価合計	377,700円

特価269,000円

7,000円×36回	ボーナス12,900円×6回
5,000円×48回	ボーナス13,200円×8回
3,000円×60回	ボーナス17,600円×10回
5,100円×72回	ボーナス なし

プラン239 | 77AV40純正基本セット 25%引

FM-77AV40	228,000円
FM-TV154	138,000円
定価合計	366,000円

特価274,000円

9,000円×24回	ボーナス25,400円×4回
6,000円×36回	ボーナス19,900円×6回
3,000円×48回	ボーナス26,000円×8回
6,000円×60回	ボーナス なし



プラン240 | マッキントッシュプラスバンドルセット TELにて

マッキントッシュプラス(J)	498,000円
マック外部DISK800K	76,000円
イメージライタII	113,000円
システムペリフェラル8ケーブル	6,000円
定価合計	693,000円

ウェーブ・アイ特価

12,000円×36回	ボーナス48,200円×6回
9,000円×48回	ボーナス40,600円×8回
6,000円×60回	ボーナス42,000円×10回
11,300円×72回	ボーナス なし

プラン241 | マッキントッシュプラスビジネスセット TELにて

マッキントッシュプラス(J)	498,000円
マック外部DISK800K	76,000円
イメージライタII	113,000円
システムペリフェラル8ケーブル	6,000円
Eg word(ワープロ)	59,800円
日本語エクセル	138,000円
定価合計	890,800円

ウェーブ・アイ特価

18,000円×36回	ボーナス46,500円×6回
15,000円×48回	ボーナス31,500円×8回
12,000円×60回	ボーナス28,300円×10回
14,500円×72回	ボーナス なし

プラン242 | マックバンドルセットハードディスクタイプ TELにて

マッキントッシュプラス(J)	498,000円
マークハードDISK20	285,000円
イメージライタII	113,000円
日本語エクセル	138,000円
マックゴルフ	14,800円
システムペリフェラル8ケーブル	6,000円
定価合計	1,054,800円

ウェーブ・アイ特価

18,000円×48回	ボーナス35,900円×8回
15,000円×60回	ボーナス28,700円×10回
12,000円×72回	ボーナス31,400円×12回
17,200円×72回	ボーナス なし

超優良中古パソコンが電話一本で買える!! ☎03(797)1221





安心と信頼のシステムで新時代を切り開く

全商品6ヶ月保証付

特選！中古パソコン4機種



PC-8801
¥228,000➡ ¥28,000
PC-8801＋漢字ROM
¥266,000➡ ¥36,000



PC-9801
¥298,000➡ ¥48,000
PC-9801＋漢字ROM
¥338,000➡ ¥58,000



PC-9801E
¥215,000➡ ¥78,000
PC-9801E＋漢字ROM
¥245,000➡ ¥88,000



PC-9801F2
¥398,000➡ ¥158,000

NEC

本体

PC-6001	¥ 89,800	¥ 8,000
PC-6001MK2	¥ 84,800	¥ 12,000
PC-6001MK2 新品同様	¥ 84,800	¥ 16,000
PC-8001	¥168,000	¥ 15,000
PC-8001MK2	¥123,000	¥ 25,000
PC-8001MK2SR	¥108,000	¥ 28,000
PC-8801	¥228,000	¥ 28,000
PC-8801＋漢字ROM	¥266,000	¥ 36,000
PC-8801MK2/10	¥168,000	¥ 48,000
PC-8801MK2/30	¥ 75,000	¥ 78,000
PC-9801	¥298,000	¥ 48,000
PC-9801＋漢字ROM	¥338,000	¥ 58,000
PC-9801E	¥215,000	¥ 78,000
PC-9801F2	¥398,000	¥158,000
PC-9801U2	¥298,000	¥138,000
PC-9801Vm2	¥415,000	¥248,000
PC-100/10	¥398,000	¥ 68,000
PC-100/20	¥448,000	¥ 88,000
PC-100/30	¥558,000	¥118,000

ディスプレイ

PC-60M43（14インチ800字カラー）	¥ 65,800	¥ 18,000
PC-8048（12インチ800字カラー）	¥ 59,800	¥ 15,000
PC-8054（14インチ2000字カラー）	¥ 65,800	¥ 22,000
PC-8853（14インチ4050字カラー）	¥168,000	¥ 42,000
PC-8851（14インチ4050字モノクロ）	¥ 58,800	¥ 22,000
PC-KD551（14インチ4050字カラー）	¥118,000	¥ 48,000
PC-MD651（14インチ2880字モノクロ）	¥ 59,800	¥ 20,000
PC-KD651（14インチ2880字カラー）	¥198,000	¥ 58,000
N5921（14インチXA用モノクロ）	¥ 90,000	¥ 32,000
N5921（14インチXA用モノクロ）新品同様	¥ 90,[illegible]00	¥ 38,000

フロッピーディスク

TEAC/FD55BV（8801MK2増設用FDD、色・グレー）新品	¥ 60,000	¥ 28,000
PC-8031-1V（片面倍密1ドライブ）	¥168,00	¥ 15,000
PC-8031-1W（片面倍密2ドライブ）	¥198,000	¥ 22,000
PC-8032-1W（増設用片面倍密2ドライブ）	¥178,000	¥ 20,000
PC-8031-2W（両面倍密2ドライブ）	¥188,000	¥ 42,000
PC-80S31（両面倍密2ドライブ）	¥168,000	¥ 55,000
PC-8881（8インチ2ドライブ）	¥442,000	¥ 98,000
PC-8882（増設用8インチ2ドライブ）	¥400,000	¥ 88,000
PC-9881（8インチ2ドライブ）	¥320,000	¥ 88,000
PC-9881K（8インチ2ドライブ）	¥320,000	¥128,000

プリンタ

PC-6021（40桁サーマルプリンタ）	¥ 49,800	¥ 14,000
PC-6022（カラープロッタプリンタ）	¥339,800	¥ 12,000
PC-6023（カラープロッタプリンタ）	¥ 79,800	¥ 22,000
PC-8024（10インチ9ドットプリンタ）	¥128,000	¥ 35,000
PC-8024（＋漢字ロム）（10インチ9ドットプリンタ）	¥158,000	¥ 42,000
PC-8027（縦型10インチ9ドットプリンタ）	¥ 89,000	¥ 32,000
PC-8821（10インチ18ドットプリンタ）	¥198,000	¥ 35,000
PC-8822（10インチ18ドット漢字プリンタ）	¥234,000	¥ 42,000
PC-8824（10インチ、24ドットサーマルプリンタ）	¥128,000	¥ 25,000
PC-8825（10インチ24ドット漢字サーマルプリンタ）	¥176,000	¥ 38,000
PC-8826（10インチカラープロッタプリンタ）	¥148,000	¥ 35,000
PC-PR101T（10インチ24ドット漢字サーマルカラープリンタ）	¥108,000	¥ 42,000
PC-PR201（15インチ24ドット漢字プリンタ）	¥298,000	¥ 98,000
PC-PR201H（15インチ、24ドット漢字プリンタ）	¥288,000	¥128,000
PC-PR202K（15インチ、18ドット漢字プリンタ）	¥258,000	¥ 48,000
PC-PR401（80桁サーマルプリンタ）	¥ 39,800	¥ 18,000
PC-PR405（80桁24ドット漢字サーマルプリンタ）	¥ 69,800	¥ 28,000
PC-PR406（10インチ24ドット漢字サーマルプリンタ）	¥ 99,800	¥ 42,000
PC-PR103（10インチ16ドットプリンタ）新品同様	¥889,800	¥ 28,000
PC-PR104（10インチ24ドットプリンタ）	¥148,000	¥ 42,000
NK3618-22（10インチ18ドット漢字プリンタ）	¥234,000	¥ 42,000
NK3824-CSC（15インチ24ドット漢字プリンタ、PR201同等品）	¥288,000	¥128,000
NM8850-TM（10インチ9ドットプリンタ）	¥153,000	¥ 15,000
NM9100（10インチ18ドット漢字プリンタ）	¥220,000	¥ 42,000
NM9200（15インチ18ドット漢字プリンタ）	¥350,000	¥ 38,000
NM9300（10インチ24ドット漢字プリンタ）	¥253,000	¥ 68,000
NM9400（15インチ24ドット漢字プリンタ）	¥310,000	¥ 88,000
NM9900（15インチ24ドット漢字プリンタ）新品	¥298,000	¥168,000

＊新品も取扱っておりますのでお気軽にご相談下さい。＊



C.B.クラブ制度

ホットライン ☎03(797)1444

当社で商品をお買い上げの方全員に、C.B.クラブカードを無料でお送り致します。このカードをお持ちの方なら次の買い換え時や、周辺機器の購入時に**会員特別価格**でご購入になれます。

●コンピュータを売りたい方、査定をご希望の方、その他買取りに関するご相談は●

買取り専用デスク ☎03(797)1231

次のページも中古コーナーです➡

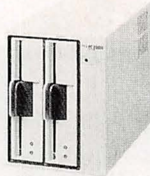
今月の お買得品



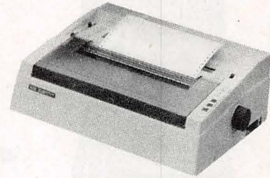
PC-100モデル10 新品
¥398,000➡ ***¥68,000***
PC-100モデル20
¥448,000➡ ***¥88,000***
PC-100モデル30
¥558,000➡ ***¥118,000***



PC-6001MKⅡ
¥84,800➡ ***¥12,000***
¥84,800➡ ***¥16,000*** 新品同様



PC-8881
¥442,000➡ ***¥98,000***
PC-9881K
¥220,000➡ ***¥138,000***



PC-8822
¥234,000➡ ***¥42,000***

データレコーダ

PC-6081	¥12,800➡¥	**5,500**
PC-6082	¥19,800➡¥	**7,500**

その他

128K RAMボード(和知電子/PC9801U2用 PC-9801-コンパチ) 新品	¥11,000➡¥	**7,800**
256K RAMボード(和知電子/PC9801シリーズ用 10MB対応) 新品	¥19,800➡¥	**12,800**
512K RAMボード(和知電子/PC9801シリーズ用 10MB対応) 新品	¥29,800➡¥	**15,800**
1MB RAMディスク(メルコ/BM-1000、MX-1star RAMディスクソフト付) 新品	¥44,800➡¥	**28,000**
1.5MB RAMディスク(メルコ/BM-1500、MX-1star RAMディスクソフト付) 新品	¥59,800➡¥	**38,000**
2MB RAMディスク(メルコ/BM-2000、MX-1star RAMディスクソフト付) 新品	¥74,800➡¥	**45,000**
PC-10000-11(PC100用増設FDD)	¥60,000➡¥	**28,000**
PC-6011(拡張ユニット)	¥19,800➡¥	**4,000**
PC-6053(ボイスシンセサイザ) 新品同様	¥14,000➡¥	**7,800**
PC-8001MK2-01(漢字ロムボード) 新品	¥32,000➡¥	**18,000**
PC-8012-03(音声認識ユニット)	¥98,000➡¥	**20,000**
PC-8024-02(PC8024用第1水準漢字ロム)	¥30,000➡¥	**12,000**
PC-8027-02(PC8027用第1水準漢字ロム)	¥30,000➡¥	**12,000**
PC-8033(I/Oポート)	¥17,000➡¥	**7,000**
PC-8044K(PC用テレビアダプタ) 新品同様	¥13,500➡¥	**9,500**
PC-8096(GPIB<IEEE-488>ケーブル)	¥8,000➡¥	**3,000**
PC-8097(GPIB<IEEE-488>I/Oボード)	¥56,000➡¥	**18,000**
PC-8098(FDDケーブル)	¥7,500➡¥	**2,000**
PC-8246(PC8201用バーコードリーダ)	¥27,000➡¥	**13,000**
PC-8268(インテリジェントテレホン)	¥80,000➡¥	**42,000**
PC-8801-02N(128K増設RAMボード)	¥43,000➡¥	**12,000**
PC-8801-10(ミュージックI/Fボード) 新品同様	¥28,000➡¥	**12,000**
PC-8824HD(PC-8824用サーマルヘッド)	¥32,000➡¥	**8,000**
PC-8826-1B(カラーボールペン)	¥3,500➡¥	**1,700**
PC-8826-1F(カラーサインペン)	¥2,800➡¥	**1,300**
PC-8826-2B(カラーボールペン)	¥3,5000➡¥	**1,700**
PC-8826-2F(カラーサインペン)	¥2,800➡¥	**1,300**
PC-8826-4B(カラーボールペン)	¥3,500➡¥	**1,700**
PC-8826-4F(カラーサインペン)	¥2,800➡¥	**1,300**
PC-8863(PC8801用エミュレータ専用通信ボード)	¥68,000➡¥	**20,000**
PC-8864-01(PC8801用トランクケーブル)	¥19,000➡¥	**8,000**
PC-8864-03(リピータ)	¥55,000➡¥	**9,000**
PC-9801-03(CMT I/Fボード)	¥15,000➡¥	**6,500**
PC-9801-05(ODAインターフェイスボード)	¥22,000➡¥	**6,500**
PC-9801-15(8インチインタフェースボード)	¥28,000➡¥	**12,000**
PC-9801-18(拡張漢字ROMチップ)	¥7,000➡¥	**4,200**
PC-9807(N-BASIC ROM)	¥8,000➡¥	**3,000**
PC-9811(I/O拡張ユニット)	¥128,000➡¥	**38,000**
PC-KD901(ディスプレイ回転台) 新品同様	¥8,800➡¥	**3,800**
PC-PR405-01(PR405用第2水準漢字ロム) 新品	¥23,000➡¥	**10,000**

NECソフト

PC-8234-2W(N82 DISK-BASIC)	¥7,000➡¥	**2,000**
PC-8087(K)(N80 漢字BASIC)	¥22,000➡¥	**6,500**
PC-8884(K)(N88 漢字BASIC)	¥22,000➡¥	**7,500**
PS88-1010-2W(PC8800用新入力方式 日本語ワードプロセッサ)	¥62,000➡¥	**8,000**
PS88-1011-SF(PC8800用日本語ワードプロセッサ)	¥58,000➡¥	**8,000**
PC-9835-2W(K)(N88日本語BASIC)	¥20,000➡¥	**6,500**
PC-9884(K)(N88日本語BASIC)	¥20,000➡¥	**7,500**
PS98-101-2W/SF(CP/M86 Ver. 1.1)	¥42,000➡¥	**7,000**
PS98-111-H2W/HSF(MS-DOS Ver. 1.25)	¥45,000➡¥	**7,000**
PS98-135-H4W/HSF/HU(日本語コンカレントCP/M86 Ver. 1.1)	¥89,000➡¥	**32,000**
PS98-185-H4W(3770Sエミュレータ)	¥30,000➡¥	**10,000**
PS98-201-CMT(カセット用、N88BASICコンバータ)	¥3,500➡¥	**1,500**
PS98-201-SF(N88BASICコンバータ)	¥4,0000➡¥	**2,000**
PS98-202-HSF(PR201対応BASICユーティリティ)	¥4,000➡¥	**2,000**
PS98-213-H4W(マウス対応N88DISK-BASIC用ドライバ)	¥5,000➡¥	**2,500**
PS98-214-H4W/HMW/HSF(マウス対応 MS-DOS用ドライバ)	¥5,000➡¥	**2,500**
PS98-216-HU(日本語N88/MS-DOSファイルコンバータ)	¥13,000➡¥	**6,000**
PS98-217-HMW(ソートユーティリティ)	¥30,000➡¥	**12,000**
PS98-312-HSF(N88日本語BASIC86コンパイラ)	¥45,000➡¥	**18,000**
PS98-401-H2W/H4W/HSF(マルチプラン Ver. 1.06)	¥68,000➡¥	**15,000**
PS98-402-HSF(オフィスグラフ Ver. 2.0)	¥59,000➡¥	**14,000**
PS98-404-H4W(マルチプラン Ver. 1.2)	¥53,000➡¥	**22,000**
PS98-404-HSF(マルチプラン Ver. 1.2)	¥65,000➡¥	**24,000**
PS98-406-HSF(オフィスグラフ Ver. 2.0)	¥59,000➡¥	**22,000**
PS98-421-HU/H4W(MS-DOS Ver. 2.0用 熟語辞書ファイル)	¥12,000➡¥	**5,000**
PS98-421-HSF(MS-DOS Ver. 2.0用熟語辞書ファイル)	¥13,000➡¥	**5,500**
PS98-431-HU/H4W(CP/M86 Ver. 1.1用 熟語辞書ファイル)	¥12,000➡¥	**4,000**
PS98-431-HMW/HSF(CP/M86 Ver. 1.1用 熟語辞書ファイル)	¥13,000➡¥	**4,500**

⇧掲載の商品はいずれも検査済限定品ですので今すぐお電話下さい。

★電話1本で高額買取り、即現金お支払い!★

- コンピュータバンクではあなたの不要になったパソコンを電話1本で査定し買取ります。
- どんな問い合わせにも親切に対応いたします。

▼本社注文デスク
☎03(797)1221

コンピュータバンク

株式会社パシフィックコンピュータバンク
〒150 東京都渋谷区渋谷1-6-8 井上ビル
営業時間/AM9:30〜PM10:00 年中無休

全商品保証付 6ヶ月の保証期間だから安心です。
全国無料配送 全国どこでも配達料はいただきません。
高額下取り 少ない予算で買いかえもラクラク。
代金引換えシステム 商品到着時の代金支払いでOK。
クレジットでOK カレッジクレジットも取扱います。
日曜配達可 留守の多い方でも安心です。
高額買取り 電話1本で即、現金お支払い。
ボーナス一括払い 商品は即お手元へ、お支払いはボーナス時に。

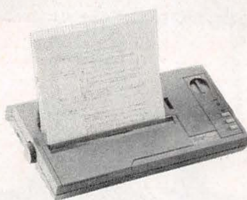
超優良中古パソコンが電話一本で買える!! ☎03(797)1221

超優良中古パソコンが電話一本で買える!! ☎03(797)1221

全商品6ヶ月保証付



HC-80 新品
(MSX2、128KRAM +RF出力端子付)
¥89,800➡ ***¥24,800***

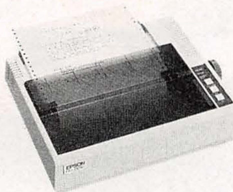


TR24PC・FM
¥68,000➡ ***¥22,000***

TR24PC 新品
¥68,000➡ ***¥29,800***

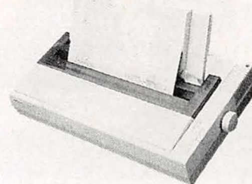
TR24FM・X 新品
¥68,800➡ ***¥39,800***

(80桁24ドット漢字サーマルプリンタ+ケーブル)



RP-80
(10インチ9ドットプリンタ)
¥89,000➡ ***¥20,000***

RP-80F/TII
(10インチ9ドットプリンタ)
¥89,000➡ ***¥25,000***



UP130K
(15インチ24ドット漢字プリンタ)
¥298,000➡ ***¥78,000***

MB27331(14インチ4050字カラーCRT)	¥109,800➡	¥48,000
FMPR351+FMPR-CF1(15インチ24ドット漢字プリンタ、シートフィーダ付き) 新品同様	¥335,000➡	¥178,000
MB27402(15インチ16ドットプリンタ)	¥350,000➡	¥48,000
MB27405(10インチ9ドットプリンタ)	¥89,000➡	¥25,000
MB27406(10インチ9ドットプリンタ)	¥89,000➡	¥20,000
MB27407(10インチ16サーマルプリンタ)	¥79,800➡	¥20,000
MB27409(10インチ9ドットプリンタ)	¥98,000➡	¥25,000
MB27413(10インチ24ドット漢字熱転写プリンタ)	¥90,000➡	¥35,000
MB27621(5インチ1MBFDD×2)	¥188,000➡	¥78,000

MSX

VICTOR/HC-6(32KB) 新品同様	¥64,800➡	¥15,000
VICTOR/HC-80(MSX2、64KB、RF出力付)	¥89,800➡	¥18,000
VICTOR/HC-80(MSX2、64KB、RF出力付き) 新品	¥89,800➡	¥24,800
東芝/HX-10D(64KB)	¥69,800➡	¥15,000
東芝/HX-20(64KB)	¥69,800➡	¥15,000
東芝/HX-21(64KB)	¥79,800➡	¥16,000
東芝/HX-34(MSX2、3.5インチFDD×1内蔵)	¥148,000➡	¥48,000
日立/MB-H1(32KB)	¥69,800➡	¥10,000
サンヨー/MPC6(64KB)	¥55,800➡	¥15,000

SEIKOSHA

GP-250F(10インチ9ドットプリンタ)	¥59,800➡	¥8,000
GP-500F(FM用10インチドットプリンタ) 新品	¥49,800➡	¥19,800
GP-500MX(MSX用10インチドットプリンタ) 新品	¥49,800➡	¥19,800
GP-550E(10インチ16ドット漢字プリンタ)	¥119,800➡	¥22,000
GP-700M(10インチカラーグラフィックプリンタ)	¥99,800➡	¥28,000
SP-800M(PC用10インチ9ドットプリンタ、ケーブル付き) 新品	¥70,800➡	¥32,800
SP-800F(FM用10インチ9ドットプリンタ、ケーブル付き) 新品	¥70,800➡	¥32,800

EPSON

QC-10(5インチFDD×2、12インチグリーンCRT)	¥485,000➡	¥88,000
HC-20(ハンドヘルドコンピュータ)	¥138,000➡	¥35,000
HC-88(ハンドヘルドコンピュータ)	¥298,000➡	¥88,000
PF-10(HC-88用3.5インチFDD×1)	¥104,000➡	¥38,000
CP-20(音響カプラ〈HCシリーズ用RS232Cケーブル付〉)	¥54,800➡	¥20,000
TF-10PC(PC用両面倍密度デュアルフロッピーディスク)	¥129,800➡	¥42,000
TF-10FM(FM用両面倍密度デュアルフロッピーディスク)	¥129,800➡	¥42,000
TF-10MZ(MZ80K2E用両面倍密度デュアルフロッピーディスク)	¥129,800➡	¥42,000
TF-20PC(PC用両面倍密度デュアルフロッピーディスク)	¥142,000➡	¥42,000
MP-80(10インチ9ドットプリンタ)	¥139,800➡	¥10,000
MP-80F/T(10インチ9ドットプリンタ)	¥189,800➡	¥12,000
MP-80III(10インチ9ドットプリンタ)	¥139,800➡	¥15,000
MP-80K(10インチ9ドット漢字プリンタ)	¥189,000➡	¥22,000
MP-100(15インチ9ドットプリンタ)	¥192,800➡	¥18,000
MP-100III(15インチ9ドットプリンタ)	¥192,800➡	¥20,000
MP-130K(15インチ24ドット漢字プリンタ)	¥550,000➡	¥38,000
RP-80(10インチ9ドットプリンタ)	¥89,000➡	¥20,000
RP-80F/TII(10インチ9ドットプリンタ)	¥89,000➡	¥25,000
RP-80F/TIIK(10インチ9ドット漢字プリンタ)	¥128,000➡	¥35,000
RP-100(15インチ9ドットプリンタ)	¥134,000➡	¥28,000
FP-80(10インチ9ドットプリンタ)	¥189,800➡	¥25,000
FP-80K(10インチ18ドット漢字プリンタ)	¥189,000➡	¥35,000
SP-80(10インチドットプリンタ汎用ロム付き)	¥62,800➡	¥25,000
UP-130KPC(15インチ24ドット漢字プリンタ)	¥298,000➡	¥78,000
P-80K(80桁24ドット漢字サーマルプリンタ)	¥104,000➡	¥38,000

LOGITEC

KP-1000(80桁サーマルプリンタ)	¥48,000➡	¥10,000
K-305PC(PC用5インチ両面倍密フロッピー、2ドライブ)	¥128,000➡	¥42,000
LFD-550PC(PC用5インチ両面倍密フロッピー、2ドライブ)	¥148,000➡	¥42,000
LFD-550MZ(MZ用5インチ両面倍密フロッピー、2ドライブ)	¥128,000➡	¥42,000
LFD-550IIPC(PC用5インチ両面倍密フロッピー、2ドライブ) 新品	¥98,000➡	¥68,000
LFD-550IIFM(FM用5インチ両面倍密フロッピー、2ドライブ) 新品	¥98,000➡	¥68,000
LFD-880PC(PC用8インチフロッピーディスク)	¥223,000➡	¥98,000

その他

SHARP/PC-1500(ポケットコンピュータ、3.5KBRAM)	¥64,800➡	¥10,000
SHARP/PC-1501(ポケットコンピュータ、8.5KBRAM)	¥64,800➡	¥15,000
SHARP/CE-150(PC-150シリーズ用カラープロッタプリンタ)	¥49,800➡	¥10,000
APPLE/APPLE IIC(本体)	¥198,000➡	¥68,000
東芝/PA-7007(パソピア7本体)	¥119,000➡	¥15,000
日立/MB6892(本体、レベルIIIマークV)	¥118,000➡	¥18,000
日立/C14-2170(14インチ2000字カラーCRT)	¥168,000➡	¥18,000
東映/FTC-1455(14インチ4050字デジタルカラー)	¥138,800➡	¥42,000
東映/FTC-1470(14インチ4050字アナログ・デジタルカラー)	¥119,800➡	¥42,000
I/Oデータ/PFD8(PC用8インチフロッピーディスク)	¥208,000➡	¥98,000
横河/NP-510(15インチ24ドット漢字サーマルプリンタ) 新品	¥182,500➡	¥95,000
STAR/TR24PC・FM(80桁24ドット、漢字サーマルプリンタ+ケーブル)	¥68,800➡	¥22,000
STAR/TR24PC(80桁24ドット、漢字サーマルプリンタ+ケーブル) 新品	¥68,800➡	¥29,800
STAR/TR24FM・X(80桁24ドット、漢字サーマルプリンタ+ケーブル) 新品	¥68,800➡	¥39,800
和知電子/MK1100PC(PC用TVコンバータ) 新品	¥12,800➡	¥9,500
和知電子/MK1100FM(FM用TVコンバータ) 新品	¥12,800➡	¥9,800
SANYO/PHC-DRII(データレコーダ) 新品	¥12,800➡	¥9,800

＊特価処分品コーナー＊

NEC/PWP100+PC-PR103(16ドットワープロ)	¥398,000➡	¥38,000
NEC/PC-KD901(ディスプレイ回転台)	¥8,800➡	¥3,800
IBM/JXモデル2(本体)	¥230,000➡	¥68,000
IBM/5515-300(14インチカラーディスプレイ)	¥132,000➡	¥58,000
ソニー/SMC-777(本体)	¥148,000➡	¥38,000
ソニー/PRN-C41(MSX用カラープロッタプリンタ)	¥54,800➡	¥14,000
ナショナル/CF-2301(MSX用80桁サーマルプリンタ)	¥59,800➡	¥12,000
ブラザー/HR-5X(80桁サーマルプリンタ)	¥49,800➡	¥10,000
日立/mine(16ドットワープロ)	¥98,000➡	¥10,000
グラフテック/MP-1000(マイプロットII)	¥148,000➡	¥68,000
ヤマハ/PN-01(MSX用10インチサーマルプリンタ)	¥59,800➡	¥12,000
横河/PL-1000(X、Yプロッタ)	¥148,000➡	¥48,000
工人舎/KD276S(5インチ片面倍密FDD×1、PC8001用)	¥9,800➡	¥12,000
アイテム/M10-80E(5インチ両面倍密FDD×1、X1用)	¥79,800➡	¥25,000

★電話1本で高額買取り、即現金お支払い!★

- コンピュータバンクではあなたの不要になったパソコンを電話1本で査定し買取ります。
- どんな問い合わせにも親切に対応いたします。

▼本社注文デスク

☎03(797)1221

コンピュータバンク

株式会社パシフィックコンピュータバンク
〒150 東京都渋谷区渋谷1-6-8 井上ビル
営業時間/AM9:30〜PM10:00 年中無休

全商品保証付 6ヶ月の保証期間だから安心です。

全国無料配送 全国どこでも配達料はいただきません。

高額下取り 少ない予算で買いかえもラクラク。

代金引換えシステム 商品到着時の代金支払いでOK。

クレジットでOK カレッジクレジットも取扱います。

日曜配達可 留守の多い方でも安心です。

高額買取り 電話1本で即、現金お支払い。

ボーナス一括払い 商品は即お手元へ、お支払いはボーナス時に。

テクノジョイ

ECCS マルゼン

エックス

カラープリント50分! ハイスピード仕上げ<ECCS1F>大好評受付中!!

春間近!! スタートに向かってLet's Go ECCS特価!!

PC-8801FH model 30セット

最新鋭CPUとすぐれた日本語機能。処理スピードの大幅UP。JIS第1・第2水準漢字実装。



PC-8801FHmodel30…¥168,000
一流メーカー 14インチアナログディスプレイ……¥84,800相当
M-2HDブランクディスケット……¥23,000
定価合計……~~¥275,800~~

特価 ¥195,000(〒共)
クレジット例 頭金¥0 初回¥9,650 2回目以降¥9,500×23回

FH
NEC パーソナルコンピュータ PC-8800シリーズ
mH

PC-8801mH セット

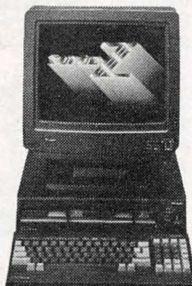
最新鋭CPU搭載のハイスピード。余裕ある大容量メモリが高性能の証明。



PC-8801MH………¥208,000
一流メーカー 14インチアナログディスプレイ……¥84,800相当
M-2HDブランクディスケット…¥23,000
定価合計……~~¥315,800~~

特価 ¥230,000(〒共)
クレジット例 頭金¥0 初回¥11,500 2回目以降¥11,200×23回

X1 turbo Z



リアルな映像と音が創造力をかきたてる。アートスタジオturboZ登場。アナログカラーイメージボード内蔵。8重和音ステレオFM音源搭載。マウス標準装備。

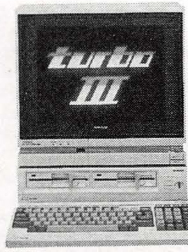
CZ-880C(本体)……¥218,000
CD-600D(15インチCRT)…¥129,800
M-2HDブランクディスケット10枚……¥23,000
定価合計……~~¥370,800~~

ECCS特価!

X1 turbo Z
ターボの走りがさらにUP
SHARP X1 turbo シリーズ
X1 turbo III

X1 パソコンテレビ turbo III

ターボの系譜を受けついでさらに実用アップ。turdoIII 新登場。大容量1Mバイト5"FDD2 JIS第2水準漢字ROM装備。システムユーザー辞書機能。



CZ-876C(本体)……¥168,000
CZ-870D(15インチCRT)…¥109,800
5"2Dブランクディスケット……¥17,000
定価合計……~~¥294,800~~

特価 ¥225,000(〒共)
クレジット例 頭金¥0 初回¥12,550 2回目以降¥10,900×23回

FM77 AV20

すぐにでも楽しめる多彩な機能。使いこなせば広がる可能性。実力がうれしいひょーげん族へ。FM音源3音搭載。4,096色同時発色可能。RS-232Cインターフェース実装。



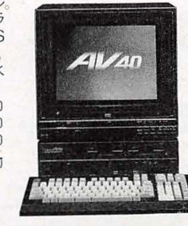
FM77AV20 2(本体)¥168,000
カラーCRTテレビ15S……¥108,000
3.5"2DDブランクディスケット10枚……¥17,500
定価合計……~~¥293,500~~

特価 ¥225,000(〒共)
クレジット例 頭金¥0 初回¥12,550 2回目以降¥10,900×23回

FM77 AV20
富士通 マルチ・クリエーティブ・パソコン FM77 AV シリーズ
FM77 AV40

FM77 AV40

パソコンをトータルバランスで語る時代の到来を告げる多才な高性能。ここに夢実現ツール。FM音源3音搭載。26万色カラー表示400ライン8色対応。RS-232Cインターフェース実装。400ライン対応。JIS第1・第2水準漢字ROM搭載。

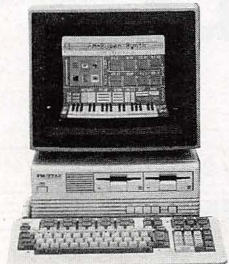


FM77AV40(本体)…¥228,000
カラーCRTテレビ15SD……¥138,000
3.5"2DDブランクディスケット10枚…¥17,500
定価合計……~~¥383,500~~

特価 ¥300,000(〒共)
クレジット例 頭金¥0 初回¥12,000 2回目以降¥12,000×29回

台数限定! 超お買得品 FM-77 L2 超特価セット

3.5"2Dドライブ2基搭載。FM音源3音を含め合計9音装備。8色グラフィック機能。漢字ROM標準実装。FM-7と互換性のあるF-BASICV3.0。スーパーインポーズ機能。メインメモリは64KB。



FM-77L2(本体)……¥193,000
MB-27343(カラーCRT)……¥67,800
3.5"ブランクディスケット10枚……¥13,500
定価合計……~~¥274,300~~

超特価 ¥99,800(〒共)
クレジット例 頭金¥0 初回¥8,578 2回目以降¥7,300×14回

メディアの落し子達へ! 見たい時が面白い気ままな4.5インチ

4.5"白黒モニターテレビ
GraceMT-1000
定価 ~~¥29,800~~



小型軽量で置き場所を選ばないシャレたデザイン。V/UHFのオールバンド。車でも使えるカーバッテリーコード付。外部アンテナ端子付。
付属品: ACアダプター・カーバッテリーコード・外部アンテナアダプター

MT-1000(ノーマルタイプ)
特価 ¥19,800(〒共)

MT-1000AV(ビデオ入力端子付)
特価 ¥20,800(〒共)

ムセン BIGバーゲン

star TR-24CL
24ドット熱転写漢字カラープリンター

緻密さをきわめた7色カラー印字 明朝、太・細ゴチックの3書体 官製ハガキにも美しい印字可能 新JIS第1・第2水準漢字を実装

TR-24CL(本体)……………¥69,800
プリンターケーブル ¥3,500
用紙500枚………¥750
定価合計……~~¥74,050~~

特価¥?9,800(〒共)

EPSON HG-2500
インクジェクト漢字プリンター

気になる印字音を解消 英数カタカナ450字/分、漢字高速200字/分 新インクジェット機構でメンテナンスフリー

HG-2500(本体)……¥253,000
PC ROM……………¥9,000
プリンターケーブル……¥3,500
定価合計………~~¥265,500~~

ECCS特価!!

NEC NM-9300S
ミニエース漢字ライター 54%引

PC対応 24×24ドット ドットピッチ1/180インチで美しい印字 10インチまたはA4まで印字可能

NM-9300S………¥253,000
NM-9016-02(第2水準ROM)……………¥28,000
用紙500枚…………¥750
定価合計……~~¥281,750~~

特価¥115,000(〒共)

brother プリントシンセサイザー
お手持ちのプリンターの偏差値UP!!

パソコンとプリンターの間に接続するだけで大容量のバッファ! さらにALL RIGHTソフトを差し換えるだけでプリントアウトの悩みを解消!!

PS-400(1FDD+RAM 128KB)………~~¥58,000~~
PS-400R(1FDD+RAM 128KB)………~~¥78,000~~
PS-800R(1FDD+RAM 488KB)……~~¥108,000~~

SEIKOSHA SL-80MK
- 24ピン
- 漢字
- 80桁
- PCシリーズ対応

SL-80MK(本体)…¥118,000
SL-80060(第2水準ROM)……………¥20,000
プリンターケーブル……¥6,000
用紙500枚……………¥750
定価合計……~~¥144,700~~

特価¥69,800(〒共)

16ビットパソコン徹底活用法

PRINTER 各種あります。お問合わせ下さい!!

DISK DRIVE 多数取り扱い中!! お問合わせ下さい!!

HARD DISK UNIT

Logitec LHD-20
31%引

PCシリーズにコンパチブル 増設も可能 20.78MBの大容量

インターフェースLHA-12をセット
定価合計…~~¥348,000~~

特価¥238,000(〒共)

EPSON HDD-20
高速・大容量・高信頼性でPC-9800シリーズをシステムアップ 20MB -SCSI SOB使用

インターフェースボード・ケーブル付
定価合計~~¥198,000~~

ECCS特価!!

EPSON RS-120A ……………~~¥49,800~~
日本メディアネットワーク JM-1200S…~~¥48,000~~
OMRON MO-1200S ……………~~¥34,800~~
VERSA1200~~¥59,800~~
AIWA PV-A1200 ……………~~¥39,800~~

ECCS特価!!

ランドコンピュータLDS-5UV
UV2で5インチ資産をそのまま生かせるシステムアップディスク 5インチ2HD/2DDも自動選択!!

定価……………~~¥78,000~~

ECCS特価!!

Logitec フロッピー ディスク シリーズ

3.5″2HD/2DD LFD-392
セレクトスイッチをデジタル化 使いやすい前面操作のニュータイプ

LFD-392(本体)………¥115,000
2HD用接続ケーブル…¥7,000
2DD用接続ケーブル…¥7,000
定価合計 ~~¥129,000~~ ECCS特価!!

5″2HD/2DD LFD-592
ドライブモード切換スイッチ ドライブナンバー切換をデジタル化の使いやすい前面操作

LFD-592(本体)…¥168,000
2HD用接続ケーブル…¥7,000
2DD用接続ケーブル…¥7,000
定価合計 ~~¥182,000~~ ECCS特価!!

8″標準 LFD-881
使いやすさとコストパフォーマンスを誇る本格派8インチディスク PC/FMシリーズ対応

定価~~¥238,000~~(ケーブル付)

ECCS特価!!

ECCS OAコーナーますます大好評! 新製品もぞくぞく登場

Canon ファミリーコピア FC-3/FC-5
家庭で使えるコピーの決定版!!
FC-3 本体定価~~¥99,000~~
FC-5本体定価~~¥129,000~~
ECCS特価!!

SHARP パーソナルコピー
Z-40/Z-50/Z-70 電子自動露光で鮮やかコピー 選べる3タイプ 4色モノカラーコピー可能

Z-40スタンダードタイプ……~~¥99,000~~
Z-50カセット使用で連続コピー可能~~¥129,000~~
Z-70B4コピー、拡大・縮少可能…~~¥198,000~~

ECCS特価!!

RICOH
4色モノカラーコピーがA4まで可能

身近な用紙(ハガキ、画用紙、のし紙等)にもスイスイコピー

M4 スタンダードタイプ………~~¥98,800~~
M6 カセット式連続コピー可能……………~~¥128,000~~

ECCS特価!!

Canon キヤノファクス マイティ
小さな体で大きな仕事 がんばるファクシミリの出現だ

定価~~¥148,000~~

ECCS特価!!

NEC NEFAX-10
電話機内蔵、B4も送受信可能 コントラストを自動調整だから青焼きもOK!!

定価~~¥367,000~~

ECCS特価!!

National Panafax UF5
超特価

1台3役「ファックス」「電話」「コピー」のカンタン操作

ダイヤル不用のワンタッチオートダイヤル

定価~~¥380,000~~

特価¥268,000

お問合わせ・お申し込みはマルゼン通販部へ ☎03-251-6393



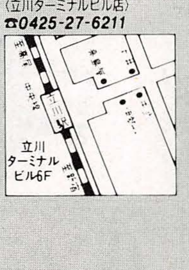
1号店(ラジオセンター2F) ☎03-255-8976
3号店(万世ビル1F) ☎03-255-6962
2号店(万世ビル1F) ☎03-255-6963
4号店(ラジオ会館4F) ☎03-255-4386

〈大阪支店〉 ☎06-641-0110



名古屋支店(第1アメ横店) ☎052-263-1626
名古屋支店(第2アメ横店) ☎052-263-6162

〈立川ターミナルビル店〉 ☎0425-27-6211



お支払いは

クレジット	電話1本でOK! ご購入金額が30,000円以上の場合に頭金ナシのマルゼンクレジットをご利用できます。手続きカンタン、ボーナス併用一括払いもOK!
現金書留	〒101 東京都千代田区神田佐久間町1-6-4 マルゼンムセン㈱通販部BM係 ※書留封筒は郵便局でお求めください
銀行振込	第一勧業銀行神田駅前支店 当座124307 丸善無線電機㈱ ※お振り込みの前にお名前・ご住所・電話番号・商品番号をご連絡下さい
郵便振替	口座番号 東京6-93996 丸善無線電機㈱ ※お名前・ご住所・電話番号・商品名を通信欄へ

数量制限もありますので、品切の際はご容赦下さい。
掲載の商品以外にも多数お取扱いしています。
お気軽にお問合わせ下さい。

クレジット3回〜60回、月々3,000円より、ボーナス払いもOK、よい品をより安く！

お正月 PC大バーゲン！

PC-8801FH・MH セット大特価



お買徳セット **PC-8801FH 30** ㊕ ¥159,000
4050文字高解像度カラーディスプレイ
生ディスケット10枚(1箱)

合計定価 272,800円
特価 **¥188,000**

純正ディスプレイのセットについては、お問い合せ下さい。

お買徳セット **PC-8801MH** ㊕ ¥197,000
4050文字高解像度カラーディスプレイ

合計定価 297,800円
特価 **¥218,000**

PC-8801FH20 定価 ~~138,000円~~
PC-8801FH10 定価 ~~99,800円~~
大特価

クレジットのお支払いは、お電話にてお問合せ下さい。

新品激安



お電話1本全国どこでも お申し込みは今すぐ！ **03-462-2294**

特別価格が電話で聞ける ㊙各社パソコン激安情報
24時間テレホンサービス **03-463—4266**

PC-9800シリーズ
PC-9801VM21 定価~~390,000円~~
PC-9801UV2 定価~~318,000円~~
PC-9801VX2 定価~~433,000円~~
お電話にて激安！

SHARP パソコンテレビ X1 turboIII
セット CZ870C（本体） CZ870D（純正ディスプレイ）
合計定価~~277,800円~~
特価 ¥207,000

SHARP X1 turboZ
セット CZ880C（本体） CZ880D（純正ディスプレイ）
合計定価~~347,800円~~
特価 ¥268,000

SHARP パソコンテレビ X1G
X1Gモデル30セット
CZ820D 純正モニター
合計定価~~197,800円~~
特価 ¥146,000

X1Gモデル10セット
2000文字カラーディスプレイ
合計定価~~149,600円~~
特価 ¥84,800

NEC PC-KD854
4050文字カラーモニター
新製品
定価~~89,800円~~
お電話にて激安！

NEC PC-KD853
新製品
定価~~118,000円~~
お電話にて激安！
ドットピッチ0.31超高解像度

NEC PC-TV453
新製品
定価~~138,000円~~
お電話にて激安！

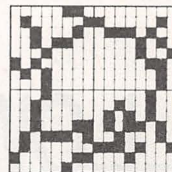
SHARP CU-14A4
4050文字カラーディスプレイ
定価~~89,800円~~
特価 ¥59,800

お申し込み方法
- 今すぐお電話でお申し込み下さい。
- 下取品、中古品は一切扱っておりません。
- お急ぎの方は、住所・氏名・電話番号・商品名を明記の上、下記宛まで直接代金を現金書留でお送り下さい。到着次第3日〜5日程でスピード発送致します。
- 人気商品については多少遅れる場合があります。

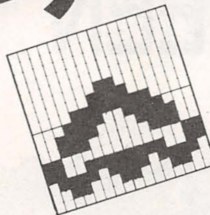
パソコン・OAのトータルプランナー
パソコン情報センター
☎ 東京 03(462)2294
〒150 東京都渋谷区神南1-11-5 ダイネスビル10F
振込先：大和銀行 渋谷支店 普通 6615454

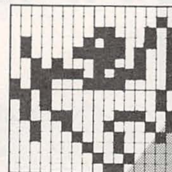
```
280 IF K$="6" THEN VX=1
290 CH$=CHARACTER$(X+VX,Y+VY)
300 IF CH$="■" AND VY=-1 THEN VX=0:VY=1
310 IF CH$="■" AND VY=1 THEN VX=0:VY=0
320 LOCATE X,Y:PRINT " ";
```


BM 特選プログラムコーナー



BOM BOM





BROOO…!

本コーナーは，ロードがしやすい，短く，しかも楽しい内容のソフトを選んで掲載しています。手近にあるパソコンに入力してください。

パソコンへの入力方法は簡単です。紹介してあるプログラム・リストをキーボードから入力していけばよいのです。

それぞれの記事には，プログラムを実行させるときの注意点や，プログラムの内容，プログラムの改造方法などが紹介されていますから，よく読んでください。

また，"CHECKER FLAG"というコーナーがあり，デバッグ博士ことDr. Dがそれぞれのプログラムについて批評を加えています。口が悪い人なので，かなりキツイこともいっていますが，自分でプログラムを作ったり，これから作ろうとしている人には役立つでしょう。

なお，このコーナーに，自分の作ったプログラムを投稿しようと考えている人は以下のようなきまりを守って投稿してください。



プログラム投稿者へのお願い

住所・氏名・年令・職業(学校名)・学年・電話番号（連絡のつく時間も）を原稿にかならず書いておいてください。

また，プログラムの説明を 400字づめの原稿用紙３枚～５枚くらいにまとめてください。説明には①内容，②使いかた・遊びかた，③操作方法，④プログラムのしくみ，(変数表や，フローチャートはかならず付けてください)，⑤プログラムの具体的な入力方法，⑥改造のアドバイス，作ったとき苦労した点などを書きます。Ⓐ使用機種名，Ⓑ言語，モード*（例 N80SRベーシック），ページ等，Ⓒメモリの容量，Ⓓマシン語を使用している場合はマシン語データの開始番地と終了番地も忘れずに書いておいてください。プログラムはできるだけ**テープかフロッピーディスクにセーブしたものを送ってください**。ミスを防ぐためにかならずチェックし，2～3回入れてもらえば安心です。テープのラベルにもプログラム名，自分の住所氏名を書き込み，必要な機種ではファイル名も記入しておいてください。

内容は，**オリジナル**のもので,**未発表のものにかぎります**。**もし参考にした記事や本がありましたら雑誌名，書名，筆者名，号数，ページ数，記事のタイトルなど**を明記してください。

お送りいただいたテープや原稿はお返しできませんので，あらかじめコピーしておいてください。

掲載されたプログラムに対しては規定の原稿料をおしはらいし，掲載誌をお送りします。　**編集部**

★愛読者カードについている応募カードも忘れずに同封してください。

ベーシックマスターJr./LII2用

ハロウィン
HALLOWEEN



西友　一夜

お話し

ハロウィンの夜，子供たちはいろいろな家を訪ねてまわります。それは，お菓子をもらえるから…。

MANA君も袋を持って，家の外へとでかけました。ただし，気を付けなくてはならないのは，カボチャ大王も畑からでてくることです。

遊びかた

MANA君を[A][Z][<][>]で動かして，全部の家を訪ねてまわります。家の下で[A]を押すと，少し待ってからお菓子をもらえますが，ほかの子のことを考えて，一つの家では1個だけです。

カボチャ大王は，カボチャ畑は通っちゃうし，カベを畑に変えたりします。

3回外へでられますが，つかまったり，一度訪ねた家から，またもらおうとすると，家へ帰されてしまいます。

ご注意

入力前には，

POKE 8，$3E，$FF：CALL $E37E [RETURN]

をば，やってください。万一を考えて，RUNの前にはSAVEするように。

★

《第1表》リスト解説

40～100	…初期設定
120～170	…MANA君
190～290	…かぼちゃ大王
310～330	…タイム
350～380	…家にきた
400～430	…ラウンド・クリア
450～480	…プレイ・ミス
500～630	…画面設定
650～710	…タイトル
730～780	…ゲーム・オーバー
800～830	…データ読み込み
850～950	…機械語，キャラクター・データ

《第2表》変数表

X1	……MANA君のX座標
Y1	……MANA君のY座標
F1	……MANA君のフラグ
M	………MANA君の数
X2( )	…かぼちゃ大王のX座標
Y2( )	…かぼちゃ大王のY座標
C2( )	…かぼちゃ大王を消すキャラクター・コード
R2	……かぼちゃ大王の動く率
N	………かぼちゃ大王の数
Y3$	…家のY座標データ
M3	……家の数
R	………ラウンド
S	……スコア
H	……ハイスコア
H$	…お名前
A1	…データ入力・アドレス
A2	…キャラクター・表示サブ・アドレス
A3	…カラー・レジスタ・アドレス
A	……キー入力，キャラクター・コード
X	……座標ワーク・チェックサム
Y	……座標ワーク・チェックサム
I	……ループ
J	……ループ
D$	…データ

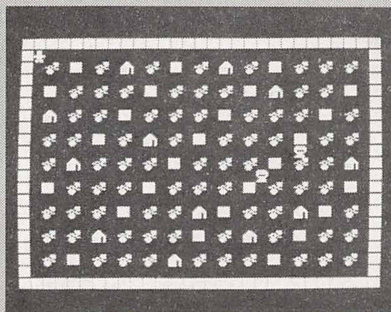
♥ HALLOWEEN ♥

HI: 720　　MOMOKO MORISAWA

PLAY [Y]ES OR [N]O ?

▲《写真1》[Y]キーでスタート！ハロウィンのお話だよ

▼《写真2》左上に現れるのが，MANA君だ！おかしをもらおう





▲《写真3》ところが，かぼちゃ大王だってだまっちゃいない

★《OVER FLOW》みなさん，冬休みは楽しく過ごせましたか？お年玉をたくさんもらった君！ますますおもしろくなるベーマガのために貯金しておこう。では，今月もOFコーナーのスタート！

プログラム

本当ならば，妹ちゃんがでるとか，カボチャ大王にお菓子を投げるとか，アイデアあったんですが，プログラムの長さや速さを考えて，こんなにシンプルになりました。ごめんね。

キャラクターは機械語で描いてます。割り込みを止めて，スタック・ポインタを使ってみました。私って天才！

家のY座標はデータ化してあります。まんべんなくちらばるけど，パターン化しやすいでしょ。

CHECKER FLAG

影：真七(MANA)君て一夜ちゃんの♡人なんだってさ！
編：何ですか，いきなり。
影：フッ，私は芸能レポーター。男女の仲を暴くことで，メシを食ってるのさ。
編：あっ！　影さん，そんなアルバイトやってたんですか。
影：フッ，メシのためなら，チキンラーメンカレーのためなら。
編：何ですか，それ。
影：知らん。

HALLOWEENのプログラム・リスト

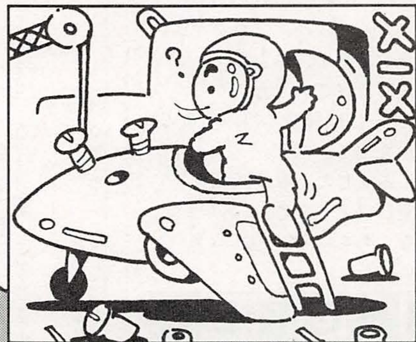
```
10 REM ----- HALLOWEEN -----
20 REM ----- SOFT CLUB SUMOMO -----
30 REM ----- INITIALIZE -----
40 CLEAR :RANDOMIZE :LET A1=$3F00:LET A2=$3F10:LET A3=$E890
50 POKE A3,7,0,1:DIM X2(3),Y2(3),C2(3):GOSUB 800
60 LET H=720:LET H$="MOMOKO MORISAWA":DEF FNP=PEEK($100+X+Y*$20)
70 GOSUB 650
80 LET S=0:LET R=1:LET M=2:LET N=2:LET Y3$="24703860716415382537"
90 LET X1=2:LET Y1=2:LET F1=0:LET R2=.2-R*.005
100 LET M3=10+R-INT(R/10)*10:LET T=600:GOSUB 500
110 REM ----- MANA KUN -----
120 IF F1)0 THEN LET F1=F1-1:MUSIC POUラ:GOTO 190
130 LET A=ASC(INKEY$):LET X=X1-(A=$2C)+(A=$2E):LET Y=Y1-(A=$41)+(A=$5A)
140 ON FNP+1 GOTO 160,190,150,350,190,190,150
150 LET F1=-1:GOTO 160
160 POKE A1,X1,Y1,0:CALL A2:LET X1=X:LET Y1=Y
170 POKE A1,X1,Y1,1,1:CALL A2:MUSIC T1POUトT2
180 REM ----- PUMPKIN KING -----
190 FOR I=1 TO N:IF RND(1)(R2 THEN MUSIC P1R:GOTO 290
200 LET X=X1-X2(I):LET Y=Y1-Y2(I):ON RND(10)+1 GOTO 220,230
210 IF ABS(X)(ABS(Y) THEN GOTO 230
220 LET X=X2(I)+SGN(X):LET Y=Y2(I):GOTO 240
230 LET X=X2(I):LET Y=Y2(I)+SGN(Y)
240 LET A=FNP:ON A+1 GOTO 270,250,290,290,260,270,290
250 LET F1=-1:GOTO 270
260 LET A=5:ON RND(1)).2 GOTO 290
270 POKE A1,X2(I),Y2(I),C2(I),6:CALL A2:LET X2(I)=X:LET Y2(I)=Y:LET C2(I)=A
280 POKE A1,X2(I),Y2(I),2:CALL A2
290 NEXT I:IF F1=-1 THEN GOTO 450
300 REM ----- TIME -----
310 LET T=T-1:IF T(50 THEN MUSIC PODラ
320 IF T=0 THEN GOTO 450
330 GOTO 120
340 REM ----- HOUSE SUB -----
350 IF A()$41 THEN GOTO 190
360 MUSIC POトミトソ:POKE A3,2:POKE $100+X+Y*$20,6:LET S=S+10*R
370 LET F1=3+INT(R/10):LET R2=R2-.00025:LET M3=M3-1:IF M3(0 THEN GOTO 400
380 GOTO 190
390 REM ----- ROUND CLEAR SUB -----                          L1000,
400 MUSIC P5UトP3トミソP5UトP3レファP3ファミソシP7Uト
410 CLEAR :POKE $EFE0,0:POKE A3,7:LET CURSOR=10,10:PRINT "ROUND CLEAR"
420 LET R=R+1:LET Y3$=RIGHT$(Y3$,17)+LEFT$(Y3$,3)
430 FOR I=1 TO 1000:NEXT I:GOTO 90
440 REM ----- PLAY MISS SUB -----
450 IF M=0 THEN GOTO 730
460 MUSIC P4トP1RP3トレミRP4トP1RP3トレP5ミ
470 CLEAR :POKE $EFE0,0:POKE A3,7:LET CURSOR=11,10:PRINT "PLAY MISS"
480 LET M=M-1:FOR I=1 TO 1000:NEXT I:GOTO 90
490 REM ----- SET ROUND SUB -----
500 CLEAR :POKE A3,7
510 LET CURSOR=7,8:PRINT CHR$($98);" ROUND";R;" START ";CHR$($98)
520 LET CURSOR=10,12:PRINT "SCORE:";S:LET CURSOR=10,14:PRINT "REST :":M
530 FOR I=1 TO 1400:NEXT I:CALL $3F82:POKE $EFE0,$C0
540 FOR X=1 TO 29:POKE A1,X,1,4,4:CALL A2:POKE A1,X,21:CALL A2:NEXT X
550 FOR Y=2 TO 20:POKE A1,1,Y:CALL A2:POKE A1,29,Y:CALL A2:NEXT Y
560 FOR Y=3 TO 19 STEP 2:FOR X=3 TO 27 STEP 2:LET A=5-(INT((X+Y)/8)*8=X+Y)
570 POKE A1,X,Y,A,6:CALL A2:NEXT X:NEXT Y:POKE A1,X1,Y1,1,1:CALL A2
580 FOR I=0 TO M3:LET X=INT(12/M3*I)*2+3:LET Y=VAL(MID$(Y3$,I+1,1))*2+3
590 POKE A1,X,Y,3,2:CALL A2:NEXT I
600 FOR I=1 TO N:LET C2(I)=0
610 LET X=INT(RND(14)+10):LET Y=INT(RND(10)+6):IF FNP)0 THEN GOTO 610
```

```
620 POKE A1,X,Y,2,6:CALL A2:LET X2(I)=X:LET Y2(I)=Y:NEXT I
630 MUSIC T2P4ミP1ソP3レファP4ミP1ソP3レファラミソUトR:RETURN
640 REM ----- TITLE SUB -----
650 CLEAR :POKE $EFE0,0:POKE A3,1
660 POKE A3,1:LET CURSOR=9,8:PRINT CHR$($98);" HALLOWEEN ";CHR$($98)
670 POKE A3,7:LET CURSOR=2,16:PRINT "HI:";H;TAB(12);H$
680 POKE A3,$A:LET CURSOR=6,20:PRINT "PLAY [Y]ES OR [N]O ?"
690 LET A=ASC(INKEY$):IF A=$59 THEN RETURN
700 IF A()$4E THEN GOTO 680
710 POKE $EFE0,0:END
720 REM ----- GAME OVER SUB -----
730 MUSIC P3ミファミレソファP5ソP3トレトファミファP5レP3R
740 CLEAR :POKE $EFE0,0:POKE A3,2:LET CURSOR=11,8:PRINT "GAME OVER"
750 POKE A3,7:LET CURSOR=10,12:PRINT "SCORE:";S
760 FOR I=1 TO 1600:NEXT I:IF S(=H THEN GOTO 70
770 CLEAR :POKE A3,7:LET CURSOR=2,10:INPUT "NAME:",H$
780 LET H=S:LET H$=LEFT$(H$,16):GOTO 70
790 REM ----- READ DATA SUB -----
800 PRINT "READ DATA":DEF FNV=VAL("$"+D$)
810 FOR I=0 TO 10:LET X=0:FOR J=0 TO $F:READ D$:POKE A2+I*$10+J,FNV
820 LET X=X+FNV:NEXT J:READ Y:IF X=Y THEN NEXT I:RETURN
830 PRINT "DATA ERROR ";850+I*10;CHR$(7);
840 REM ----- M.L DATA -----
850 DATA 0F,F6,3F,00,C1,1F,22,68,F6,3F,01,C1,17,22,61,4F,$58E
860 DATA 58,58,58,58,49,58,49,FB,3F,00,89,01,B7,3F,06,F7,$601
870 DATA 3F,07,B6,3F,01,F6,3F,00,8B,09,B7,3F,08,F7,3F,09,$542
880 DATA B6,3F,03,B7,E8,90,F6,3F,02,FE,3F,06,E7,00,4F,58,$72F
890 DATA 58,58,CB,8F,89,3F,B7,3F,0A,F7,3F,0B,BF,3F,0C,BE,$6DB
900 DATA 3F,0A,FE,3F,08,32,A7,00,32,A7,20,32,A7,40,32,A7,$552
910 DATA 60,32,A7,80,32,A7,A0,32,A7,C0,32,A7,E0,BE,3F,0C,$78D
920 DATA 0E,39,BD,E3,8D,CE,01,00,86,00,BD,E1,F9,26,FB,39,$7BA
930 DATA 00,00,00,00,00,00,00,00,38,38,38,FE,FE,38,6C,6C,$3B4
940 DATA 6C,D6,FE,82,7C,38,7C,FC,18,3C,7E,FF,A9,F9,A9,F9,$A03
950 DATA FE,FE,FE,FE,FE,FE,FE,00,07,07,33,CC,33,78,78,30,$952
```

★「アンタわがままだよ」と言われ，「へっ？My Mother」と言ったら，しかられたのは，この私です。（静岡県田方郡・**明日は遠足だ！15才**）……【**影**：英語を駆使するのも考えもんだね。**影**：だから，私は使わないのだ。】

ベーシックマスターレベルIII/マーク5/S1用

Star Fighter
(スター ファイター)



Mr. I Love You

物語

299×年，侵略してきた地球外知的生命体“トロン”によって，それまで，地球人同士の戦争のために今まで地球全域に貯積した核兵器を逆に利用され，地球上に住んでいた人類は，90％が全滅，人類はその人口の72％を失った。

30××年，人類は，故郷地球を取りもどすため，反旗をひるがえした。しかし，反乱軍の旗色は，決してよくなかった。

3年後，アステロイドまで後退した反乱軍は，全戦力を集結，そして，反乱軍火星方面軍第108一個大隊のエース・パイロットであるル＝ラルム少尉に，未完成の大型戦闘機“スター・ファイター”を与えて，この一戦にのぞんだ。

一方，“トロン”の軍も，その戦力の90％を費して，アステロイド・ベルトにせまっていた。

きみは，ル＝ラルム少尉である。きみは，中型巡洋艦級の戦力をもつ“スター・ファイター”を操って，トロン軍をほろぼせ！

きみの腕には，地球人類の運命がかかっている。

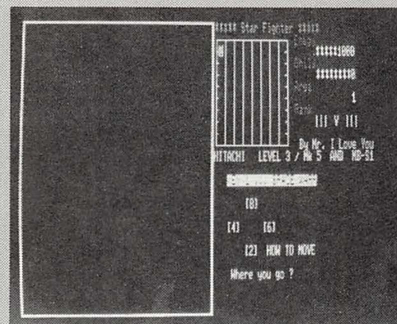
説明

さて，キーの説明をします。

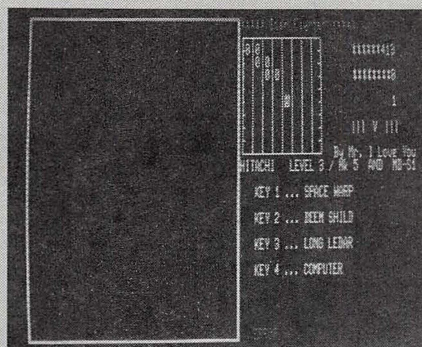
[1]…スペース・ワープ
ワープして移動します。このキーを押した後，方向を指定してください。

[2]…ビーム・シールド
バリア・エネルギーをかけます。このキーを押した後，[0]～[5]のキーを押してください。一つにつき，100Pointバリア・エネルギーに費します(例[3]キーを押す→300Point)。

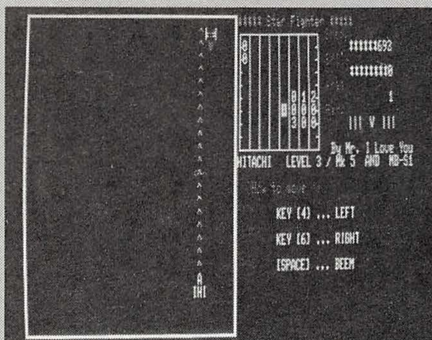
[3]…ロング・レーダー



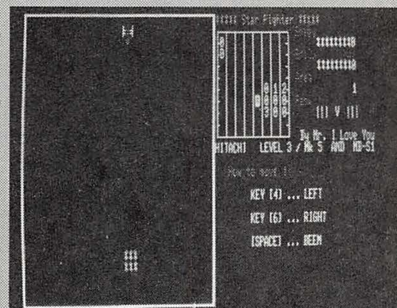
▲《写真1》スタートレックもどきのゲームだ！それ、スペース・ワープ



▲《写真2》さあ、君はどこまで階級章があがるかな？



▲《写真3》ロング・レーダーで回りをさぐる。敵が現れた



▲《写真4》うぎゃー、1機やられても、このゲームは終わり！

★この間，ゲーム・センターで，イシターの順番を待っていたら，5時になってしまった。何回エンディングを見たことか……。(神奈川県横須賀市・**のらくろ三等兵12才**)……**【影：松の木ばかりがまつじゃない～。編：？】**

スター・ファイターの回り360°の敵の数，基地の位置がわかります。

（＊は，いん石群があって，敵の数はわからない。Bは基地です。）

4…コンピュータ

搭載のコンピュータを使用します。このコンピュータには，以下の機能があります。

- 1キー…ランダムでワープします。
- 2キー…自分の位置に基地があるとき，基地内に入って，エネルギーを補給します。
- 3キー…データをテープにセーブします。
- 4キー…テープのデータをロードします。
- 5キー…ゲームを終わります。

なお，自分の位置はマップ上の水色の反転文字で表示されているところです。

右に表示されているランクとは，自分の階級章です（かっこがいいでしょう！）。一定数，敵を倒すと，階級章が変わります。

戦闘時は，46で左右，スペース・キーでビームです。

P．S．

一応このゲームは，昔なつかしい“スタートレック”を参考にさせていただきました。

スペシャル・サンクス

私立太成高校2年　吉田慎一君

&

府立布施北高校2年　高寺泰造君

評…なにが，浪花節だい，ヒック（影）



by　スカイバード

CHECKER FLAG

影：私はこういう「スタートレック」もどきのゲームは好きじゃないな。

編：私はシミュレーション・ゲーム自体はきらいではないんですが，「スタートレック」はいかにも古い感じがしますね。

Dr.D：ムムム……。

編：どうかしましたか。

Dr.D：いや，リストを見ていたんじゃが——。

編：ひどいんですか。

Dr.D：いやいやそうではない。プログラムはさすがに見やすくできておる。ただ，英語のスペルミスが目立ってな。Enagy, Snild, BEEM, LADER, DATASなど，いい加減に使わず，一度は辞書で調べてみるべきじゃ。

影：……。

Star Fighterのプログラム・リスト

```
1000 '**********************************
1010 '***** STAR FIGHTER !!        *****
1020 '*****    by Mr. I LOVE YOU  *****
1030 '*****       1986.10.19      *****
1040 '*****      MADE IN JAPAN    *****
1050 '**********************************
1060 '((((( START (1) ..... )))))
1070 CLEAR:SCREEN 0,1,1:WIDTH 80
1080 COLOR 7:CLS:RANDOMIZE TIME:DEFINT A-Z
1090 KEY 1,"COLOR 7:W. 80"+CHR$(13):LOCATE 0,0,1
1100 KEY 2,"LOCATE 0,0,3 "+CHR$(13):DIM AP$(5,8)
1110 '((((( START (2) ..... )))))
1120 MX=1:MY=1:RO=1:EN=1000:RA=1:SE=0:SD=0
1130 RA$(1)="いいい V ききき":RA$(2)="にあな V とあぬ":RA$(3)="なまに V ぬほと"
1140 RA$(4)="いいいV Vききき":RA$(5)="にあなV Vとあぬ":RA$(6)="なまにV Vぬほと"
1150 RA$(7)="いいいVVVききき":RA$(8)="にあなVVVとあぬ":RA$(9)="なまにVVVぬほと"
1160 '((((( SCREEN PRINT .. )))))
1170 COLOR 2:LOCATE 60, 1:PRINT "Enagy";
1180         LOCATE 60, 3:PRINT "Shild";
1190         LOCATE 60, 5:PRINT "Area ";
1200         LOCATE 60, 7:PRINT "Rank ";
1210 COLOR 5:LOCATE 61,10:PRINT "By Mr. I Love You";
1220 GOSUB 2750:LINE(  0,  0)-(335,199),PSET,5,B
1230 COLOR 7:LOCATE 42,11:PRINT "HITACHI   LEVEL 3 / Mk 5  AND  MB-S1"
1240 COLOR 2:LOCATE 45,22:PRINT "HIT ANY KEY TO START !!"
1250 IF INKEY$="" THEN 1250
1260         LOCATE 45,22:PRINT "                        ":COLOR 7
1270 '((((( AREA DATA INPUT )))))
1280 RESTORE 2830:GOSUB 2750
1290 FOR J=1 TO 8:FOR I=1 TO 5:READ AP$(I,J):NEXT I,J
1300 '((((( HOW TO PLAY .... )))))
1310 GOSUB 2150:LINE( 1, 1)-(39,23)," ",7,BF
1320 COLOR 7:LOCATE 45,13:PRINT "KEY 1 ... SPACE WARP";
1330         LOCATE 45,15:PRINT "KEY 2 ... BEEM SHILD";
1340         LOCATE 45,17:PRINT "KEY 3 ... LONG LEDAR";
1350         LOCATE 45,19:PRINT "KEY 4 ... COMPUTER  ";:GOSUB 1430
1360 '((((( MAIN PROGRAM .. )))))
1370 COLOR 13:LOCATE 41+MX*2,MY+1:PRINT MID$(AP$(RO,MY),MX,1);
1380 A=VAL(INPUT$(1)):IF A(=0 OR A)5 THEN GOSUB 1400:GOTO 1380
1390 ON A GOTO 1480,1660,1720,1810
1400 '((((( ERROR (1) ..... )))))
1410 BEEP:              COLOR 2:LOCATE 45,24:PRINT "ERROR !!";
1420 FOR I=1 TO 250:NEXT I:COLOR 7:LOCATE 45,24:PRINT "        ";:RETURN
1430 '((((( DATA PRINT OUT  )))))
1440 COLOR 7:LOCATE 65, 2:PRINT USING "**########";EN
1450         LOCATE 65, 4:PRINT USING "**########";SE
1460         LOCATE 65, 6:PRINT USING "        ##";RO
1470         LOCATE 65, 8:PRINT USING "&        &";RA$(RA):RETURN
1480 '((((( SPACE WARP .... )))))
1490 COLOR 13:LOCATE 45,13:PRINT "KEY 1 ... SPACE WARP";
1500 COLOR  7:LOCATE 45,15:PRINT "     [8]           ";
1510         LOCATE 45,17:PRINT "[4]      [6]       ";
1520         LOCATE 45,19:PRINT "     [2]  HOW TO MOVE";
1530 COLOR  5:LOCATE 45,21:PRINT " Where you go ?    ";
1540 A=VAL(INPUT$(1)):IF (A=0) OR (A MOD 2=1) THEN GOSUB 1400:GOTO 1540
1550 XX=0:YY=0:A=A/2:ON A GOTO 1560,1570,1580,1590
1560 YY=+1:IF MY+YY)8 THEN YY=0:GOTO 1600 ELSE 1600
1570 XX=-1:IF MX+XX(1 THEN XX=0:GOTO 1600 ELSE 1600
1580 XX=+1:IF MX+XX)8 THEN XX=0:GOTO 1600 ELSE 1600
1590 YY=-1:IF MY+YY(1 THEN YY=0
1600 COLOR  7:LOCATE 41+MX*2,MY+1:PRINT MID$(AP$(RO,MY),MX,1);
1610 MX=MX+XX:MY=MY+YY:D$=MID$(AP$(RO,MY),MX,1)
1620 COLOR 13:LOCATE 41+MX*2,MY+1:PRINT D$;:GOSUB 2150
1630 EN=EN-(INT(RND(1)*20)+1):IF EN(1 THEN EN=0:GOSUB 1430:GOTO 2710
1640 IF D$="B" THEN GOSUB 2170:GOTO 1320
```

★うん？ここはどこ？ あっ，影さんだ！ ということは……逃げろー。あ～あ，しっかり載ってしまった。（京都府宇治市・影さん愛好会会長NO.001番14才）……【影：そうはいかの何とかよ。どんどん送ってこい。ハハハ。】

```
1650 IF VAL(D$))0 OR D$="*" THEN 2350 ELSE 1300
1660 '((((( BEEM SHILD .... )))))
1670 GOSUB 2150:COLOR 13:LOCATE 45,13:PRINT "KEY 2 ... BEEM SHILD";
1680 COLOR  5:LOCATE 45,17:PRINT "  How mach ? (0-5)  "
1690 A=VAL(INPUT$(1)):IF A(0 OR A)5 THEN GOSUB 1400:GOTO 1300
1700 EN=EN+SE:IF EN(A*100 THEN GOSUB 1400:GOTO 1690
1710 EN=EN-A*100:SE=A*100:GOTO 1300
1720 '((((( LONG LEDAR .... )))))
1730 LX(1)= 0:LY(1)= 1:LX(2)= 1:LY(2)= 1:LX(3)= 1:LY(3)= 0:LX(4)= 1:LY(4)=-1
1740 LX(5)= 0:LY(5)=-1:LX(6)=-1:LY(6)=-1:LX(7)=-1:LY(7)= 0:LX(8)=-1:LY(8)= 1
1750 GOSUB 2150:COLOR 13:LOCATE 45,13:PRINT "KEY 3 ... LONG LEDAR";
1760 FOR I=1 TO 8:LX=MX+LX(I):LY=MY+LY(I)
1770 IF LX(1 OR LY)8 THEN 1790
1780 COLOR  7:LOCATE 41+LX*2,LY+1:PRINT MID$(AP$(RO,LY),LX,1);
1790 NEXT I:FOR J=1 TO 250:NEXT J:EN=EN-(INT(RND(1)*10)+1)
1800 IF EN(1 THEN EN=0:GOSUB 1430:GOTO 2710 ELSE 1300
1810 '((((( COMPUTER ...... )))))
1820 COLOR 13:LOCATE 45,13:PRINT "KEY 4 ... COMPUTER  "
1830 COLOR  7:LOCATE 45,15:PRINT " [1]  RANDOM WARP   "
1840          LOCATE 45,16:PRINT " [2]  ENTER BASE    "
1850          LOCATE 45,17:PRINT " [3]  DATA SAVE     "
1860          LOCATE 45,18:PRINT " [4]  DATA LOAD     "
1870          LOCATE 45,19:PRINT " [5]  GAME END      "
1880 A=VAL(INPUT$(1)):IF A=0 OR A)5 THEN GOSUB 1400:GOTO 1300
1890 ON A GOTO 1900,1940,2020,2070,2120
1900 '((((( RANDOM WARP ... )))))
1910 COLOR 7:LOCATE 41+MX*2,MY+1:PRINT MID$(AP$(RO,MY),MX,1);
1920 MX=INT(RND(1)*8)+1:MY=INT(RND(1)*8)+1
1930 GOSUB 2150:D$=MID$(AP$(RO,MY),MX,1):GOTO 1620
1940 '((((( ENTER BASE .... )))))
1950 IF MID$(AP$(RO,MY),MX,1)()"B" THEN GOSUB 1400:GOTO 1300
1960 GOSUB 2150:GOSUB 2170:FOR I=20 TO 8 STEP -1
1970 COLOR 5:LOCATE 18,I  :PRINT " A ";
1980 COLOR 7:LOCATE 18,I+1:PRINT "IHI";
1990         LOCATE 18,I+2:PRINT "   ";
2000 FOR J=1 TO 100:NEXT J,I
2010 COLOR 6:LOCATE 18,10: PRINT "おおお":COLOR 7:BEEP:GOTO 2250
2020 '((((( DATA SAVE ..... )))))
2030 GOSUB 2150:COLOR 7:LOCATE 45,17:PRINT "Data Save!! Ready (Y/N)";
2040 A$=INKEY$:IF A$="N" THEN 1300 ELSE IF A$="Y" THEN 2050 ELSE 2040
2050 OPEN "O",#1,"DATAS"
2060 PRINT #1,MX,MY,RO,RA,EN,SE,SD:CLOSE:GOTO 1300
2070 '((((( DATA LOAD ..... )))))
2080 GOSUB 2150:COLOR 7:LOCATE 45,17:PRINT "Data Load!! Ready (Y/N)";
2090 A$=INKEY$:IF A$="N" THEN 1300 ELSE IF A$="Y" THEN 2100 ELSE 2090
2100 OPEN "I",#1,"DATAS"
2110 INPUT #1,MX,MY,RO,RA,EN,SE,SD:CLOSE:GOSUB 2750:GOTO 1300
2120 '((((( GAME END ...... )))))
2130 FOR I=1 TO 1000:NEXT I:PAINT(0,0),0,0:CLS
2140 COLOR 7:LOCATE 0,0,3:PRINT "Good by !!":END
2150 '((((( CLEAR SCREEN .. )))))
2160 LINE(42,13)-(79,24)," ",7,BF:RETURN
2170 '((((( BASE PRINT .... )))))
2180 COLOR 6
2190 LOCATE 11, 5:PRINT "     うおおあおおい      "
2200 LOCATE 11, 6:PRINT "ま     ロあああロ      ほ"
2210 LOCATE 11, 7:PRINT " ま年年年とあああああな年年年ほ "
2220 LOCATE 11, 8:PRINT " ほ   にあ    あぬ    ま "
2230 LOCATE 11, 9:PRINT "ほ     ロ     ロ       ま"
2240 LOCATE 11,10:PRINT "       に     ぬ        ":GOSUB 2150:RETURN
2250 '((((( IN BASE ....... )))))
2260 EN=1000:GOSUB 1430:FOR I=1 TO 200:NEXT:BEEP
2270 IF SD)RA*50 THEN RA=RA+1:IF RA=10 THEN 2910 ELSE GOSUB 1430
2280 GOSUB 2150:LOCATE 43,17:COLOR 5:PRINT "Do you turn to area number (Y/N)"
2290 A$=INPUT$(1):IF A$="N" THEN GOSUB 2150:GOTO 2310 ELSE IF A$()"Y" THEN 2290
2300 RO=INT(RND(1)*5)+1:MX=1:MY=1:GOTO 1270
```

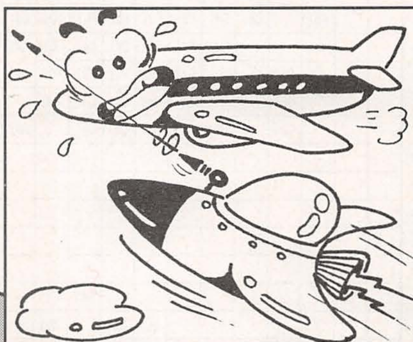
```
2310 FOR I=8 TO 20:COLOR 5:LOCATE 18,I  :PRINT "   ";
2320               COLOR 5:LOCATE 18,I+1:PRINT " A ";
2330               COLOR 7:LOCATE 18,I+2:PRINT "IHI";
2340 FOR J=1 TO 50:NEXT J,I:GOTO 1320
2350 '((((( DOG FIGHT !! .. )))))
2360 SX=19:SY=20:IF D$="*" THEN EM=INT(RND(1)*10)+1 ELSE EM=VAL(D$)
2370 LINE( 1, 1)-(39,23)," ",7,BF
2380 COLOR 2:LOCATE 45,13:PRINT "How to move !!       ";
2390 COLOR 7:LOCATE 45,15:PRINT "     KEY [4] ... LEFT ";
2400         LOCATE 45,17:PRINT "     KEY [6] ... RIGHT";
2410         LOCATE 45,19:PRINT "     [SPACE] ... BEEM ";
2420         LOCATE  2,13:PRINT "Get ready !!"
2430 FOR I=1 TO 250:NEXT I:LOCATE  2,13:PRINT "              "
2440 A$="":EX=INT(RND(1)*24)+7:EY=1:EE=1
2450 A$=INKEY$:GOSUB 1430:IF A$=" " THEN 2610
2460 LINE(SX-1,SY)-(SX+1,SY+1)," ",7,BF
2470 IF A$="4" AND SX)2  THEN XX=-1
2480 IF A$="6" AND SX(39 THEN XX=+1
2490 SX=SX+XX:IF SX(2 OR SX)38 THEN SX=SX-XX
2500 COLOR 5:LOCATE SX-1,SY  :PRINT " A "
2510 COLOR 7:LOCATE SX-1,SY+1:PRINT "IHI"
2520 LINE(EX-1,EY)-(EX+1,EY+1)," ",7,BF
2530 EX=EX+((EX(39)*(EE=1))-((EX)2)*(EE=-1)):IF RND(1)(.25 THEN EE=-EE
2540 COLOR 7:LOCATE EX-1,EY  :PRINT "ち";:COLOR 2:PRINT "つ";:COLOR 7:PRINT "て"
2550 COLOR 2:LOCATE EX-1,EY+1:PRINT " の ":IF RND(1)).22+(RA/50) THEN 2450
2560 LINE(EX,EY+2)-(EX,21),"ガ",2:BEEP
2570 IF ABS(EX-SX))1 THEN LINE(EX,EY+2)-(EX,21)," ",7:GOTO 2450
2580 LINE(EX,EY+2)-(EX,21)," ",7
2590 A=INT(RND(1)*100)+1:IF SE)A THEN SE=SE-A:GOTO 2450
2600 A=A-SE:SE=0:EN=EN-(A*5):IF EN(1 THEN 2680:ELSE 2450
2610 LINE(SX,SY-1)-(SX, 1),"^",6:BEEP:EN=EN-1:GOSUB 1430
2620 IF ABS(EX-SX))1 THEN LINE(SX,SY-1)-(SX, 1)," ",7:GOTO 2450
2630 LINE(EX-1,EY)-(EX+1,EY+1),"*",2,BF:EM=EM-1:SD=SD+1:FOR I=1 TO 200:NEXT I
2640 LINE(EX-1,EY)-(EX+1,EY+1)," ",2,BF:LINE(SX,SY-1)-(SX, 1)," ",7
2650 IF EM)0 THEN 2440 ELSE MID$(AP$(RO,MY),MX,1)="0"
2660 COLOR 13:LOCATE 41+MX*2,MY+1:PRINT MID$(AP$(RO,MY),MX,1)
2670 FOR I=1 TO 500:NEXT I:GOTO 1310
2680 '((((( GAME OVER ..... )))))
2690 BEEP:EN=0:GOSUB 1430:FOR I=1 TO 42:FOR J=1 TO 6
2700 LINE(SX-1,SY)-(SX+1,SY+1),"*",J,BF:NEXT J,I
2710 FOR I=1 TO 1000:NEXT I:PAINT(0,0),0,0:CLS
2720 COLOR 7:LOCATE 38,12:PRINT "GAME"
2730 COLOR 7:LOCATE 38,13:PRINT "OVER"
2740 FOR I=1 TO 5000:NEXT:CLS:GOTO 1110
2750 '((((( SCREEN PRINT .. )))))
2760 COLOR 4:LOCATE 42, 0:PRINT "***** Star Fighter *****"
2770 COLOR 7:LOCATE 42, 1:PRINT "くおあおあおあおあおあおあおけ";
2780 FOR I=2 TO 9
2790         LOCATE 42, I:PRINT "う ガ ガ ガ ガ ガ ガ い";
2800 NEXT I :LOCATE 42,10:PRINT "こおπおπおπおπおπおπおπおさ";:RETURN
2810 '((((( AREA DATA ..... )))))
2820 REM  Area 01  Area 02  Area 03  Area 04  Area 05
2830 DATA 001*0001,000*0000,0100*000,00*000*0,00000000
2840 DATA 10302200,0220*110,11*20000,0*1*0*1*,22*2**22
2850 DATA 0102*030,022*0110,003*2130,0*22*22*,22*2*3*2
2860 DATA 0**0B000,0*0*B*0*,012031*0,00*333*0,22*2**22
2870 DATA 23213012,*0*0*0*0,00000023,000*1*00,2**2*222
2880 DATA 0000*000,011*0330,012**000,0000*000,*3*2*222
2890 DATA 00*03300,0110*330,***33***,*000000*,2**2*222
2900 DATA 213*000*,000*0000,3333333B,*******B,000B0000
2910 '((((( CONGRATULATION! )))))
2920 FOR I=1 TO 200:NEXT:PAINT(0,0),0:CLS
2930 FOR I=0 TO 199 STEP 5
2940 LINE( 0, I)-(639, I),PSET,5:NEXT I
2950 LINE(25,10)-(54,13)," ",7,BF
2960 COLOR 7:            LOCATE 27,11:PRINT "You became space hero !!!"
2970 COLOR INT(RND(1)*7)+1:LOCATE 27,12:PRINT "    Congratulation !!    "
2980 FOR I=1 TO 100:NEXT I:GOTO 2970
```

★このようなうつけものですが，幸せになれるでしょうか。ねえ，影さん！（東京都目黒区・85年10月号のハガキ11月）……【**影**：つけものかと思ったぜ。**編**：たわけものともいいます。**影**：たわしとはちがうのか？】

ファミリーコンピュータ/ツインファミコン用

SKY FIGHTER
スカイ ファイター

HAND MADE SOFT



★内　容

SKY　FIGHTERというシューティング・ゲームです。

★ストーリー

ある日，あなたが空を飛んでいると急に敵の攻撃が…。さて，あなたはどうするか!!



編：ファミリーベーシックのプログラムも，だいぶ良くなってきましたね。

Dr.D：最初はファミリーベーシックの機能にたすけられているという感じだったが，このごろは機能を活用しているという感じだ。

編：マイコンBASICマガジンDELUXE for ファミリーベーシック（略して"デラファミ"）もでますよ！

★遊びかた

ロードが完了すると，いきなりゲームがはじまります。ゆっくりと海の背景がスクロールします。スターシップをコントローラ[I]で動かし，Ⓑボタンでミサイルを発射し，敵をどんどん破壊していってください。

しばらくすると，敵がいきなり自爆したかと思うと，いきなり超巨大宇宙船バードが出現し，あなたにするどい攻撃をしかけてきます。あなたは，よけきれるか…!?　宇宙船を倒すと，つぎのエリアに進めます。

★改造について

メモリがいっぱいですので，付け加えられないでしょう。BGMが気に入らない人は，100行のPOKEを変えてください。

《第1表》キャラクター表

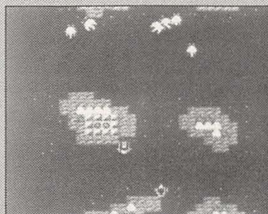
キャラクター名	点数
1．ファイアーボール	100
2．ニタニタ	100
3．スピナー	100
4．スターシップ	100
5．カメサン	100
6．トリサン	100
7．スターキラー(10発)	1,000
8．超巨大宇宙船(30発)	10,000

★1～6の敵は破壊すると爆発し，下に降りてきます。その爆発を撃つと100点もらえます。

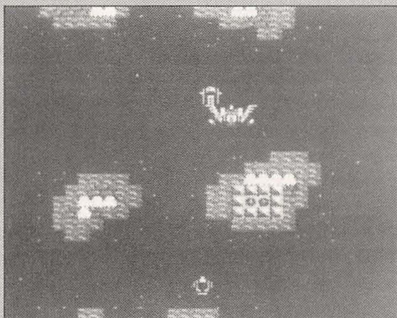
★スターキラーは超巨大宇宙船が現れている途中でも，容赦なくおそってくるので注意してください。

★最後に

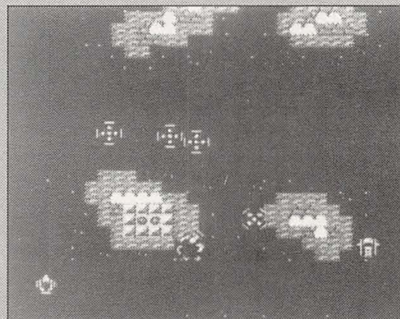
このプログラムでは，メモリ省略のためTHENをはぶき，マルチステートメントを多用して見苦しいですが，かんべんしてください。



▶《写真1》このキャラはスターシップ？　前にですぎないよう注意！



▼《写真3》超巨大宇宙船の出現だ。弾をよけつつ30発撃ち込め！



▲《写真2》スピナーの動きはトリッキーなので，すばやく判断しよう



◀《写真4》さすがに強い！ちょっとしたスキがこの結果だ

★期末テストの美術の問題で，「影をつけろ」とあったので，影さんの似顔絵を描いたら，丸をくれた。（千葉市・WELDER14才）……【影：うまく描けた？でかしたぞ，グハハハハ。編：でも，たまにはマジメにやろうね。】

Y \ X	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27
0		G61	G51			G41	G41	G41		G61	G51								G61		G61							
1				G61	G41	G41	G41	G41	G41	G41			G61	G51				G51				G51			G61		G61	
2					G41	G41	I31	I31	I31	I31	G41	G41								G41	G41	G41	G41		G51			
3			G51		G61	G41	F31	F01	F01	F01	F01	G41	G41		G61			G61	G41	G41	F31	F31	G41	G41			G61	
4						G41	G41	F01	D41	D41	F01	G41	G41				G51		G41	G41	I31	I31	I31	G41	G41			
5				G51			G41	F01	F01	F01	F01	G41	G41		G61		G61			G41	G41	F31	I31	F31	G41		G61	
6				G61			G41	G41	G41	G41	G41		G51					G51	G61			G41	G41	G41	G41			
7				G61		G51			G51			G61									G61		G41	G41			G61	
8																										G51		
9																												
10																												
11																												
12													G61		G51	G61			G61					G61				
13										G61			G61						G61		G61				G61		G61	
14								G51	G61		G51		G41	G41	G41	G41	G51		G61			G41	G41			G51		
15						G51		G61	G61		G41	G41	I31	G41	G41	G41					G41	G41	F31	F31	G41			G61
16				G51				G41	G41	G41	I31	F31	F31	G41	G51					G41	G41	F31	I31	I31	G41	G41		
17							G41	G41	F31	I31	I31	G41	G41	G41		G61			G61	G41	I31	I31	F31	F31	F31	G41	G61	
18					G61	G61	G41	G41	F31	F31	G41	G41									G41	G41	G41	G41	G41			G61
19							G61	G41	G41		G61		G61	G51				G61		G51		G61			G61	G51		
20					G51			G61		G61			G51											G51				

《第１図》SKY FIGHTERのＢＧグラフィック

SKY FIGHTERのプログラム・リスト

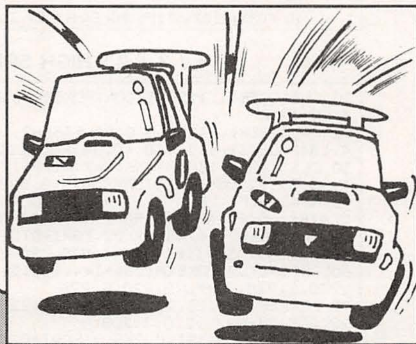
```
10 SPRITEON:DEFSPRITE0,(0,1,0,0,0)="ﾋﾟﾌﾟﾍﾟﾎﾟ":DEFSPRITE1,(3,0,0,0,0)="i7":DEFSPR
ITE2,(3,1,0,1,0)="Aﾊｶﾞﾎﾟ":DEFSPRITE3,(3,1,0,0,0)="ﾊAﾎﾟｶﾞ":VIEW:PALETS 3,0,48,22,
2:PALETS 0,2,1,8,55:X=120:Y=X
20 C=RND(7)*2+3:M=0:POKE&H4015,15:FORI=0TO5:POSITIONI,RND(256),0:NEXT
100 FORI=0TO5:GOSUB1000:IFMOVE(I)=0DEFMOVE(I)=SPRITE(C,RND(2)-(XPOS(I)<X)*4-(XPO
S(I)>=X)*5,RND(2)+1,RND(36)+20):MOVEI
110 IFYPOS(I)>210ERAI:POSITIONI,RND(256),0
120 IFAC=1ANDABS(XPOS(I)-MX)<20ANDABS(YPOS(I)-MY)<70DEFMOVE(I)=SPRITE(10,5,1,200
):MOVEI:SPRITE1:AC=0:POKE&H400C,11,22,34,9:SC=SC+1
500 NEXT:M=M+1:IFM<>90THEN100
510 FORI=0TO5:DEFMOVE(I)=SPRITE(10,0,1,50):MOVEI:NEXT:M=0:XX=32:YY=72:W=4
520 FORI=0TO5:GOSUB1000:IFMOVE(I)=0DEFMOVE(I)=SPRITE(12,RND(3)+4,1,100):POSITION
I,XX+12,YY+12:MOVEI
530 XX=XX+W:SPRITE2,XX,YY:SPRITE3,XX+16,YY:IFXX<32ORXX>200W=-W
540 IFAC=1ANDABS(XX+8-MX)<20ANDABS(YY+8-MY)<20SPRITE1:AC=0:POKE&H4001,139,255,23
2:M=M+1:IFM=30THEN600
541 IFXPOS(I)<16ORXPOS(I)>232ORYPOS(I)>220ERAI
550 NEXT:GOTO520
600 ERA0,1,2,3,4,5:POKE&H400C,9,9,9,9:FORI=YY TO230:SPRITE2,XX,I:SPRITE3,XX+16,I
:NEXT:SC=SC+100:SPRITE2:SPRITE3::GOTO20
1000 POKE&H400A,111,44:S=STICK(0):IFSTRIG(0)=0B=0
1001 IFMOVE(7)=0ANDRND(50)=0DEFMOVE(7)=SPRITE(8,RND(2)*4+1,1,110):POSITION7,RND(
208)+16,239:MOVE7:Q=0
1002 IFAC=1ANDMOVE(7)=-1ANDABS(MX-XPOS(7))<15ANDABS(MY-YPOS(7))<37SPRITE1:AC=0:Q
=Q+1:POKE&H4001,139,255,232:IFQ=10DEFMOVE(7)=SPRITE(10,0,1,30):MOVE7:POKE&H400C,
9,9,9,9:SC=SC+10
1003 IFMOVE(7)=0ERA7
1004 IFMOVE(7)=-1ANDABS(XPOS(7)-X)<15ANDABS(YPOS(7)-Y)<10THEN3000
1006 IFABS(XPOS(I)-X)<15ANDABS(YPOS(I)-Y)<15THEN3000
1010 IFS=1ORS=5ORS=9X=X+5:IFX>224X=224
1020 IFS=2ORS=6ORS=10X=X-5:IFX<16X=16
1030 IFS=4ORS=5ORS=6Y=Y+5:IFY>192Y=192
1040 IFS=8ORS=9ORS=10Y=Y-5:IFY<104Y=104
1050 SPRITE0,X,Y:P=P-2:IFP<0P=239
1051 IFAC=0ANDSTRIG(0)>3ANDB=0B=1:AC=1:MX=X+4:MY=Y+18
1052 IFAC=1MY=MY-18:SPRITE1,MX,MY:IFMY<20SPRITE1:AC=0
1060 POKE&H2005,0:POKE&H2005,P:RETURN
3000 DEFSPRITE0,(1,1,0,0,0)="cX/ﾌｧ":ERA0,1,2,3,4,5,7:SPRITE1:SPRITE0,X,Y:POKE&H4
00C,11,11,11,11:CLS:LOCATE9,9:PRINT"GAME OVER":LOCATE0,0:PRINTRIGHT$("    "+STR$(
SC),5)+"00
3010 IFSTRIG(0)<>1THEN3010
3020 RUN
```

★源平討魔伝で「お前のウデはそんなものか」と言われ，「悪かったなあ」と言いかえす僕は，頼朝を倒すことができるのでしょうか。（茨城県新治郡・**室生　盛15才**）……**【影：こう言えば？「お前はそれしか言えんのか」。】**

ファミリーコンピュータ/ツインファミコン(V3.0)用

HIGH(ハイ) SPEED(スピード)

竹内　久徳



★遊びかた

コントローラⅠのスタート・ボタンでゲーム・スタートです。✚ボタンの左右でマイカーを移動させ，Ⓐボタンでアクセル，Ⓑボタンでブレーキです。両方はなすとエンジン・ブレーキがかかり，速度が落ちます。

スタートすると，F1レースのファンファーレがなります（画面の〝DISTANCE〟とはゴールまでの距離です）。

前方の信号が青になるとスタートです。FUELがなくならないうちにゴールまで向かってください。

しばらく走るとカーブとともにレーダー（画面右上の〝●〟）がでます。レーダーとは，今どっちにカーブが向いているかを示します。はじめのうちは，じゃまなだけですが，あとのほうで役立つでしょう。

壁や相手の車にぶつかると速度が落ちて，FUELが減ります（スピードがあるほど，減る量が多いので注意）。

5コース完走するか，FUELが0以下になるとゲーム・オーバーです。完走するとメッセージがでますよ。

なお，相手の車の動きは決まっていますが，速度を変えてくるので，注意してください。

★メモリがいっぱいなのでむずかしい改造法

コースぐらいしか改造はムリでしょう。DATAのすぐ後は，FUELで，そのつぎは距離，その後はD，E，D，E……と読んでいます。Dはカーブの向き，およびきつさで，Eはカーブの長さです。

例：DATA　500，200，2，10は，FUELが500で，距離が200km。スタートして右にしばらくカーブが続きます。

★最後に

タイトル画面であることをすると，「ビギナー・モード」で相手の車との当たり判定がなくなります。

BG面はセーブできますが，BG TOOL MODEにしてからは絶対しないように（BG面がおかしくなります）。

★入力方法

まず，**リスト1**を入力して，セーブします。終わったら，NEWして，**リスト2**を入力，セーブ。そして，**リスト1**をロード，ランした後で，NEWして，**リスト2**をロード，ランしてください。

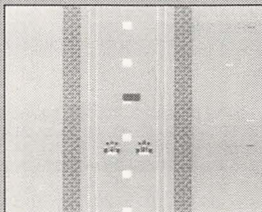
また，リスト中のm5，m6，k1，k2，k3，k4，k5，k6，k7，10，11，12は，キャラクタ・コード表Bのキャラクターが入ります。m5…CHR$（253），m6…CHR$（254），k1…CHR$（233），k2…CHR$（234），k3…CHR$（235），k4…CHR$（236），k5…CHR$（237），k6…CHR$（238），k7…CHR$（239），10…CHR$（240），11…CHR$（241），12…CHR$（242）

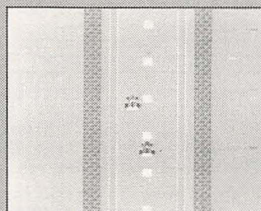
★　★



▲〈写真1〉HIGH SPEEDのタイトル画面

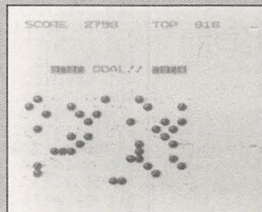
▼〈写真2〉信号が青になるとスタートだ！息をぬくな！





▲〈写真3〉よし，アクセル全開でぶっとばせ！負けるな！

▼〈写真4〉よーし，ゴールイン！5コースあるぞ



★なぜ影さんは，こんな日のあたらないOFコーナーで，ひっそり働いているのですか？（長野県更埴市・北川原真14才）……【影：だれが，日のあたらないなんていった！こんなに明るいぞ！Dr.D：うん？何をする。】

《リスト1》HIGH SPEEDのBG書き込みプログラム・リスト

```
10 'mSmS LIST 1 (BG カキコミ) mSmS
20 CLS:LOCATE7,10:PRINT"WAIT A MINUTES!":CLS1:SCREEN0,1:A$=CHR$(195):B$=CHR$(244
)
30 FORI=0TO29:POKE&H48,1,I:PRINTB$;" ";A$;A$;:POKE&H48,22,I:PRINTA$;A$;" ";B$;:N
EXT
40 FORI=0TO29STEP5:POKE&H48,29,I:PRINTCHR$(253);:NEXT:SCREEN0
```

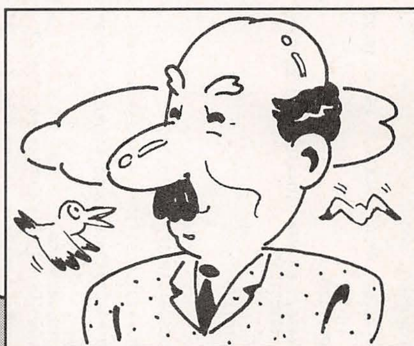
《リスト2》HIGH SPEEDのメイン・プログラム・リスト

```
10 CLS:CGSET1,1:SPRITEON:POKE&H4015,&HF:FORI=0TO7:SPRITEI:ERAI:NEXT:GOSUB430:SC=
0:RO=1
20 PALETB&H1,14,33,0,0:PALETB&H2,14,22,0,0:PALETB&H3,14,40,0,0:PALETS&H1,14,22,2
4,18:PALETS&H2,14,38,40,34:PALETS&H3,14,48,41,9
30 CLS:X=0:Y=150:M=136:N=X:X1=94:Y1=Y:SP=X:D=X:E=X:SU=400:S1=X:RX=-2:PALETB&H0,1
4,48,39,22:ONRO RESTORE500,510,520,530,540
40 READFU,FA:LOCATE7,7:PRINT"COURSE NO.";RO:LOCATE5,15:PRINT"DISTANCE "FA" KM":L
OCATE8,10:PRINT"GET READY!":FORI=8TO16STEP2:COLORI,10,1:NEXT:GOSUB290:GOSUB400
50 PALETB&H0,16,48,39,22:FORI=0TO1:DEFSPRITEI,(-(I=1)*3,1,0,0,0)="ルレロワ":NEXT:SPR
ITE0,124,Y:SPRITE1,X1,Y1:VIEW:POKE&H2005,M-X:POKE&H2005,0
60 FORI=0TO2:POKE&H1284+I*4,100,214+I,1,104+I*8:NEXT:POKE&H1290,23,220,1,228,150
,220,1,228,23+FU/5,220,3,228
70 POKE&H129C,23,220,2,218,150,220,2,218,150-SP/4,220,3,218,23,220,2,208,150,220
,2,208,23+FA/5,220,3,208
80 POKE&H4008,191,0,255,9:FORI=0TO2:PAUSE100:POKE&H1280,100,214+I,2,104+I*8:POKE
&H4000,132,128,220+(I=2)*140,8:NEXT:W=1
90 N=N-SP/20:N=N-(N<0)*239:IFW>0W=W+1:IFW>30W=0:ERA0
100 POKE&H2005,M-X:POKE&H2005,N:A=A+SP:IFA>200A=0:B=4-B:POKE&H680,136+B,137+B,13
8+B,139+B
110 S=STRIG(0):SP=SP-(S<>8)*(SP>0):SP=SP-(S=4)*(SP>0)*8
120 SP=SP+(S=8)*(SP<508)*4:POKE&H12A4,150-SP/4,220,3,218:POKE&H4008,100,0,255-SP
/2,9
130 S=STICK(0):X=X+((S=2)*(M-X>16)-(S=1)*(M-X<224))*4:SPRITE0,124,Y
140 X1=X1+((S=1)-(S=2))*4
150 IFABS(240-M-120+X)>34POKE&H400C,1,0,120,15:SP=SP-24:FU=FU-SP/60:X=X-SGN(240-
M-120+X)*4:IFSP<0SP=0
160 C=C+SP:IFC>500C=0:F=F+1:M=M+D:X1=X1-D:FA=FA-1:SC=SC+ABS(D)+SP/100
170 IFF>E READD,E:GOSUB240:F=0
180 FU=FU-1:POKE&H1298,23+FU/5,220,3,228:IFFU<0CLS:GOTO370
190 POKE&H12B0,23+FA/5,220,3,208:IFABS(124-X1)<12ANDABS(Y-Y1)<12ANDQW<>1POKE&H40
0C,15,0,255,15:SP=SP-200:X=X-SGN(124-X1)*16:X1=X1-SGN(124-X1)*16:S1=S1+(S1>200)*
200:FU=FU-SP/60:IFSP<0SP=0
200 S1=S1+SGN(SU-S1)*10:Y1=Y1-((S1-SP)/20):Y1=Y1+((Y1>239)-(Y1<0))*240:IFRND(50)
=1SU=RND(400)+150
210 X1=X1+RX:IFABS(240-M+X-X1+4)>20X1=X1+SGN(240-M+X-X1+4)*4:RX=-RX
220 G=G+S1:IFG>200G=0:H=4-H:POKE&H684,136+H,137+H,138+H,139+H
230 SPRITE1,X1,Y1:GOTO90
240 IFD<>8POKE&H12B4,50,223,3,128,50,223,0,128+D*2
250 C=0:IFD<>8RETURN
260 FORI=Y TO0STEP-2:SPRITE0,124,I:POKE&H4004,0,0,0,0,100,0,255-SP/2,9:Y1=Y1+(Y1
>2)*2:SPRITE1,X1,Y1:NEXT:SPRITE0:POKE&H4008,0,0,0,0:CLS:ERA3:SPRITE1
270 GOSUB290:LOCATE3,6:PRINT"mSm6mSm6 GOAL!! m6mSm6mS":FORI=0TO200:LOCATERND(20)
,RND(12)+10:PRINTCHR$(205+RND(3)):PALETB&H0,16,RND(33)+11,RND(33)+11,RND(33)+11
280 POKE&H400C,255,255,255,255:NEXT:FORI=7TO22:LOCATE0,I:PRINT"
    ":NEXT:PALETB&H0,16,48,39,22:POKE&H400C,0,0,0,0:GOTO300
290 LOCATE0,0:PRINT"SCORE ";SC:LOCATE15,0:PRINT"TOP ";HI:RETURN
300 LOCATE5,10:PRINT"COURSE NO.";RO
310 LOCATE5,13:PRINT"FUEL BONUS":FORI=FU TO0STEP-2:LOCATE10,15:PRINT"POINT"FU-I"
 ":POKE&H4000,0,131,60,8
320 POKE&H1298,23+I/5,220,3,228:NEXT:SC=SC+(FU-I-2):GOSUB290:RO=RO+1:PAUSE150:IF
RO<6GOTO30
330 CLS:LOCATE6,3:PRINT"CONGRATULATIONS!!":LOCATE1,7:PRINT"YOU GET A COMPLETE VI
CTRY!":LOCATE5,9:PRINT"THANK YOU VERY MUCH":LOCATE6,11:PRINT"FOR YOUR PLAYING."
340 LOCATE8,16:PRINT"PRESENTED BY":LOCATE6,18:PRINT"m6m6 H.TAKEUCHI m6m6":QQ=0:W
W=0:POKE&H400C,255,255,255,255
350 WW=WW+2+(WW>7)*11:QQ=QQ+1+(QQ>2)*4:COLOR9+WW,18,QQ:PALETB&H0,14,48,RND(33)+1
1,22:IFSTRIG(0)<>1GOTO350
360 POKE&H400C,0,0,0,0:GOTO380
370 GOSUB290:LOCATE6,10:PRINT"ENERGY EMPTY...":POKE&H4000,191,134,120,8:FORI=0TO
150:PALETB&H0,14,RND(33)+11,39,22:NEXT:CGSET1,1
380 LOCATE9,14:PRINT"GAME OVER":PAUSE200:IFSC>HI HI=SC
390 GOTO10
400 PLAY"T2Y0M0V15O2:T2Y0M0V15O2:T2M0O1":PLAY"#F2R0:#C2R0:#D3":PLAY"#F2R0:#C2R0:
#D2R0":PLAY"#F2R0:#C2R0:#D3"
410 PLAY"#G6F5#A3:F6#D5C3:#C8":PLAY"#G6:F6:C5C2R0":PLAY"F4F0R0:#D4#D0R0:C4C0R0"
420 PLAY"#F2R0:#D2R0:C2R0":PLAY"#G2R0:F2R0:#F2R0":PLAY"#A2R0:#G2R0:#F2R0":PLAY"B
2R0:#A2R0:#F2R0":PLAY"O3C8:F8:F8":POKE&H4015,&HF:RETURN
430 GOSUB290:LOCATE6,3:PRINT"K2 K2K2K7K5L0K2 K2":LOCATE6,4:PRINT"K4K5K3K6K6K5K2K
4K5K3":LOCATE6,5:PRINT"K1 K1K1L1K5L2K1 K1"
440 LOCATE8,7:PRINT"K7K5L0K2K5L0K2K5L0K2K5L0K2K5L0":LOCATE8,8:PRINT"L1K5L0K4K5L2
K4K5 K4K5 K6 K6":LOCATE8,9:PRINT"L1K5L2K1  K1K5L2K1K5L2K1K5L2"
450 LOCATE6,15:PRINT"PUSH START BUTTON":LOCATE6,20:PRINTCHR$(180)" 1986 H.TAKEUC
HI"
460 PALETB&H0,14,40,39,RND(11)+33:S=STRIG(0):IFS AND1RETURN
470 QW=(S AND2)-1:IFQW=1LOCATE18,11:PRINT"BEGINNER"
480 LOCATE18,11:PRINT"          ":PP=PP+RND(30)+1:IFPP>200PP=0POKE&H4000,220,249,R
ND(255),12
490 GOTO460
500 DATA500,200,0,50,1,50,-1,50,0,50,8,0
510 DATA500,344,0,12,2,32,0,24,-2,32,0,32,-2,32,0,24,2,32,-2,32,0,32,1,50,8,0
520 DATA500,258,0,8,2,12,0,13,-2,12,2,4,0,8,-2,4,-2,12,0,18,2,8,2,4,2,10,-2,10,3
,14,5,4,-3,14,-5,4,-6,4,6,4,5,4,-5,4,2,20,0,20,-2,20,8,0
530 DATA550,337,0,12,1,50,2,20,-5,20,5,20,3,24,-3,20,5,20,-5,20,2,20,-3,20,2,30,
-3,10,1,15,-5,20,8,0
540 DATA635,382,3,12,-3,12,-2,30,3,30,7,12,-7,12,3,10,5,20,-6,30,3,50,-3,50,-5,5
0,-3,50,8,0
```

★明けましておめでとうございます。これからも，この充実したベーマガを発行してください。創刊100号めざしてガンバレ!! 3年間ずっと読みつづけてまーす。(千葉県鎌ヶ谷市・**福ちゃん16才**)……**【影**：おぬしは，できる**!】**

ファミリーコンピュータ/ツインファミコン(V3.0)用

オトチャンの偶像(ぐうぞう)



秋元正夫&阿部一智

◆物　語

ここは平和なニタニタランド。空は澄み，野には花が咲き乱れていた。そんなある日，かの悪名高き盗賊『オトチャン軍団』が村を襲ってきた。

数日後，旅から帰ってきたニタニタは，その変わり果てた光景を見て，ただボウゼンとするばかりであった。

そして，復讐（ふくしゅう）を決意するのであった。

◆操　作

あなたは，ニタニタです。コントローラⅠの左と右でそれぞれの方向に移動し，Ⓐボタンでジャンプします。

また，Ⓑボタンは爆弾操作で，一度押すと爆弾を投げ，もう一度押すと爆発します。爆弾は，床や左右の壁に当たっても爆発します。

◆遊びかた

1…ノーマル面

左右から敵の軍団がのこのことでてきます。こいつらをどんどんやっつけましょう。複数の敵を1個の爆弾でやっつけると，当然点は高くなります。一定数敵がでると，面クリアとなります。もちろん敵に触れるとミスです。

2…ボス面

3面ごとにボスがでてきます。こいつは爆弾を落としてきます。直接これに当たってもミスにはなりませんが，その爆風に巻き込まれるとミスになります。6発でやっつけることができます。

3…オトチャン面

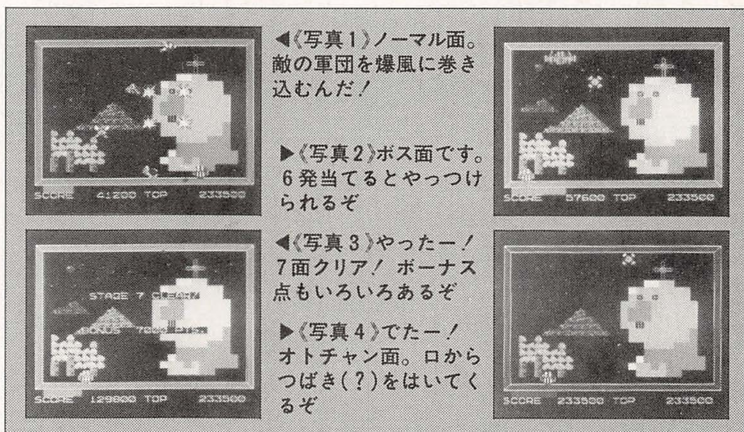
今まで背景だと思っていたやつが，突然攻撃をしてきます。こいつは爆弾を投げてくるうえに，口から弾まで発射してきます(つばきという説もある)。当然当たるとミスになります。脳天のアンテナに10発当てると，破壊することができます。

スコアの上のバーは体力で，ミスをすると一つずつ減っていき，全部なくなるとおしまいです。

◆ボーナス・ポイント（面クリア時）

●**パーフェクト・ボーナス**：ノーマル面で，敵をすべてやっつけると，火山が爆発して，通常の10倍のボーナスが加算されます。

●**体力ボーナス**：ノーマル，ボス面。



◀《写真1》ノーマル面。敵の軍団を爆風に巻き込むんだ！

▶《写真2》ボス面です。6発当てるとやっつけられるぞ

◀《写真3》やったー！7面クリア！ボーナス点もいろいろあるぞ

▶《写真4》でたー！オトチャン面。口からつばき(?)をはいてくるぞ

Y＼X	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27
0	L30	L60	L60	L60	L60	L60	L60	L60	L60	L60	L60	L60	L60	L60	L60	L60	L60	L60	L60	L60	L60	L60	L60	L60	L60	L60	L60	L70
1	L40																											L40
2	L40						G60											G60			J42					G60		L40
3	L40				G70						G60		G60							J62	G72	J72		G62				L40
4	L40								G60						G60						J22							L40
5	L40		G60			G60													M52	M52	M62	M62						L40
6	L40								G60			G60					M52	M62	M62	M62	M62	M62	M62	M62				L40
7	L40						G60										M62	D42	M62	D42	M62	M62	M62	M62				L40
8	L40				G00	G10										M62	M62	M72	M72	M62	M62	M62	M62	M62	M62			L40
9	L40		G00	G20	G20	G30	G10			G01	G11					M62	M72	M72	M72	M62	M62	M62	M62	M62	M62			L40
10	L40								G01	G41	G21	G11				M62	M72	M72	M72	M62	M62	M62	M62	M62	M62			L40
11	L40							G01	G21	G21	G21	G21	G11			M62	M62	J22	M62	M62	M62	M62	M62	M62	M62			L40
12	L40					G01	G21	G21	G31	G21	G21	G31	G31	G11			M62	M62	M62	M62	M62	M62	M62	M62	M72			L40
13	L40		I23		I33												M62	M62	M62	M62	M62	M62	M62	M62	M72			L40
14	L40		I23	I03	I33	I23		I33											M62	M62	M62	M62	M72	M72	M72			L40
15	L40		I23	I23	I13	I23	I03	I33											M72	M72	M72	M72	M72	M72	M72			L40
16	L40		I03	I13	H53	I23	I23	I23	I23									M52	M72	M72	M72	M72	M72	M72	M72	M72		L40
17	L40		H53		H53	I03	I03	I23	I23								M52	M62	M62	M72	M62	M72	M72	M72	M72	M72		L40
18	L40		H53		H53			H53										M62	M62	M62	M62	M72	M72					L40
19	L40																											L40
20	L50	L60	L60	L60	L60	L60	L60	L60	L60	L60	L60	L60	L60	L60	L60	L60	L60	L60	L60	L60	L60	L60	L60	L60	L60	L60	L60	M00

《第1図》オトチャンの偶像のBGグラフィック

★あっ，影さんの宣伝だ‼「がんばりゃー，ば蚊の影さん」。(福岡市・田口泰貴13才)……【**影**：そういうこと言っちゃ，いけないって，学校の先生が言ってたよー。ねー，みんなー。**編**：ば蚊とは，ばあさんの蚊かもよ。】

その面をノーミスでクリアすれば，通常の3倍体力が回復します。

●**パワーアップ**：ノーマル，ボス面。爆弾のムダ使いをしなければ（いわゆるノーミス・シューティングの状態），爆弾の爆発の範囲が拡大します。しかし，このときなぜか敵の爆弾もパワーアップするので注意してください。

オトチャンの偶像のプログラム・リスト

```
10 SPRITEON:CGSET1,2:FORI=0TO7:READA$
20 DEFSPRITEI,(-(I>3)-(I>5)*2,1,-(I=5),0,-(I=2))=A$:NEXT
30 L=0:S=0:E=32:Z=5
40 PLAY"T1V15
50 GOSUB1250
60 L=L+1:PALETB 0,15,48,(L MOD12)+17,2:VIEW:LOCATE0,22:PRINT"SCORE       00 TOP
    00"::GOSUB1060
70 FORI=1TOZ:LOCATEI,21:PRINT"■":NEXT
80 X=120:Y=168:V=0:W=0:F=0:G=1
90 J=L MOD10:IFJ=0GOTO650
100 IFJ MOD3=0GOTO400
110 T=0:M=30+L*2:K=M
120 GOSUB930:IFF<2GOTO180
130 J=0:FORI=0TO3:IFE<ABS(XPOS(I)-A)ORE<ABS(YPOS(I)-B)GOTO150
140 J=J*3+1:K=K-1:CANI
150 NEXT:S=S+J:IFJ=0G=-ABS(G)
160 GOSUB1060:F=0:MOVE0,1,2,3
170 IFE>ABS(X-A)ANDE>ABS(Y-B)GOTO280
180 T=T+1:IFT<4GOTO210
190 T=0:IFM=0ANDN=0GOTO300
200 N=0
210 N=N+MOVE(T)
220 IFMOVE(T)GOTO260
230 CANT:IFM=0GOTO260
240 CANT:J=RND(2):DEFMOVE(T)=SPRITE((T>0)+1-(T<3)*2-(T/2*2<T)*13,J*4+3,20/(L+4)+
1+RND(3),120,0,0)
250 POSITIONT,J*240,T*48+24:MOVET:M=M-1
260 IFABS(XPOS(2-(Y>144))-X)<12ANDABS(YPOS(2-(Y>144))-Y)<12GOTO280
270 GOTO120
280 GOSUB1110:IFZ=0GOTO1170
290 GOTO120
300 SPRITE4:LOCATE7,7:PRINT"STAGE"L" CLEAR!"
310 M=L:IFK>0GOTO380
320 LOCATE10,10:PRINT"PERFECT!":M=M*10
330 B=104:D=-12
340 SPRITE5,88,B:PAUSE3:B=B+D:D=D+1:IFD<10GOTO340
350 FORI=4TO7:POSITIONI,88,71:NEXT:MOVE4,5,6,7:SPRITE5
360 PLAY"Y2O1R0":FORI=0TO7:PALETB 0,22,48,(L MOD12)+17,2:PLAY"C":PALETB 0,15,48,
(L MOD12)+17,2:PLAY"#B":NEXT
370 ERA4,5,6,7
380 LOCATE6,12:PRINT"BONUS "M"000 PTS."
390 S=S+M*10:GOTO1030
400 K=0:T=120:J=(RND(2)*2-1)*(L/3+4):G=1:U=13-(L MOD12):PALETS 3,15,U+32,U+16,U
410 GOSUB930:IFF<2GOTO460
420 F=0:IFE<ABS(T-A)ORE<ABS(B-32)G=-ABS(G):GOTO450
430 PLAY"O3R1":FORI=0TO3:PALETS 3,15,38,22,6:PLAY"C":PALETS 3,15,U+32,U+16,U:PLA
Y"#B":NEXT
440 K=K+1:IFK=6GOTO580
450 IFE>ABS(X-A)ANDE>ABS(Y-B)GOSUB1110:IFZ=0GOTO1170
460 IFRND(10)=0J=-J
470 IFT+J<24ORT+J>216J=-J
480 T=T+J
490 SPRITE6,T-8,32:SPRITE7,T+8,32
500 IFN=0M=T:N=32:O=0:GOTO570
510 IFN<168N=N+O:O=O+1:GOTO570
520 FORI=4TO7:POSITIONI,M,N:NEXT:SPRITE3:GOSUB1260
530 IFMOVE(4)GOTO530
540 ERA4,5,6,7
550 IFE>ABS(X-M)ANDE>ABS(Y-N)GOSUB1110:IFZ=0GOTO1170
560 N=0:GOTO410
570 SPRITE3,M,N:GOTO410
580 SPRITE3:N=32:O=0
590 SPRITE6,T-8,N:SPRITE7,T+8,N:PAUSE5
600 N=N+O:O=O+1:IFN<240GOTO590
610 SPRITE6:SPRITE7
620 LOCATE7,7:PRINT"STAGE"L" CLEAR!"
630 LOCATE6,12:PRINT"BONUS "L"0000 PTS."
640 S=S+L*100:GOTO 1030
650 DEFMOVE(0)=SPRITE(12,6,2-L/20,32,0,2)
660 K=0:N=0
670 GOSUB930:IFF<2GOTO720
680 F=0:IFE<ABS(A-172)ORE<ABS(B-44)GOTO710
690 CUT0:PLAY"Y0O0R1":FORI=0TO3:PALETB 2,15,38,22,6:PLAY"C":PALETB 2,15,48,39,22
:PLAY"E":NEXT:MOVE0
700 K=K+1:IFK=10GOTO830
710 IFE>ABS(X-A)ANDE>ABS(Y-B)GOSUB1110:IFZ=0GOTO1170
720 IFN=0M=172:N=44:T=(X-172)/20:O=-5:GOTO790
730 IFN<168ANDM>24ANDM<216AND(32<ABS(X-M)OR32<ABS(Y-N))M=M+T:N=N+O:O=O+1:GOTO790
740 CUT0:FORI=4TO7:POSITIONI,M,N:NEXT:SPRITE3:GOSUB1260
750 IFMOVE(4)GOTO750
760 ERA4,5,6,7:MOVE0
770 IFE>ABS(X-M)ANDE>ABS(Y-N)GOSUB1110:IFZ=0GOTO1170
780 N=0:GOTO800
790 SPRITE3,M,N
800 IFMOVE(0)=0POSITION0,152,112:MOVE0
810 IFABS(XPOS(0)-X-4)<8ANDABS(YPOS(0)-Y-4)<8GOSUB1110:IFZ=0GOTO1170
820 GOTO670
830 FORI=1TO30:M=RND(80)+132:N=RND(104)+60:FORJ=4TO7:POSITIONJ,M,N:NEXT:MOVE4,5,
6,7:PLAY"Y1O0C0#C":NEXT
840 ERA0,4,5,6,7:S=S+L*100:GOSUB1060:GOSUB1100:PALETB 2,15,32,23,6:PAUSE70:PALET
B 2,15,16,7,15:PAUSE70
850 PALETB 2,15,15,15,15:FORI=0TO4:SPRITEI:NEXT
860 LOCATE0,23:FORI=0TO21:PRINT:NEXT:PALETB 2,15,48,39,22
870 LOCATE3,7:PRINT"ｱﾅﾀﾊ ﾂｲﾆ ｵﾄﾁｬﾝﾉ ｸﾞｳｿﾞｳｦ":LOCATE7,10:PRINT"ﾊｶｲｽﾙｺﾄｶﾞ ﾃﾞｷﾏｼﾀ"
880 IFL=20GOTO900
890 LOCATE5,13:PRINT"ｼｶｼ ｺﾚﾊ ﾆｾﾓﾉﾃﾞ ｱｯﾀ!":LOCATE0,16:PRINT"ｱﾅﾀﾊ ﾌﾀﾀﾋﾞ ﾀﾋﾞﾀﾞﾀﾈﾊﾞ
 ﾅﾗﾅｲﾉﾃﾞ ｱｯﾀ｡":PAUSE800:GOTO60
900 LOCATE3,13:PRINT"ｿｼﾃ ﾖﾉﾅｶﾊ ﾍｲﾜﾆ ﾅﾘﾏｼﾀ｡":LOCATE2,16:PRINT"PRESENTED BY  M.A &
 K.A"
910 PLAY"Y1V10O3E7E5CECFRERDR":PLAY"E7E5CECDRCRO2#AR"
920 PLAY"O3E7E5CECFRERDR":PLAY"D7D5O2#AO3DO2#A#ARBR#BR":GOTO 910
930 Q=P:R=STICK(0):P=STRIG(0):IFY<168W=W+1:GOTO950
940 V=V+((R=0)+(ABS(V)>4))*SGN(V)+(R=2)-(R=1):W=-((Q=0)+(Q=4))*((P=8)+(P=12))*12
950 X=X+V:Y=Y+W:IFX<24ORX>216X=24-(X>120)*192:V=0
960 SPRITE(Y=168)+1,X,Y:SPRITE(Y<168)+1
970 IFF=1A=A+C:B=B+D:D=D+1:SPRITE4,A,B:IFB>167ORA<24ORA>216GOTO1000
980 IFQ=4ORQ=12ORP=0ORP=8RETURN
990 IFF=0A=X:B=Y:C=V:D=-12:F=1:SPRITE4,A,B:RETURN
1000 CUT0,1,2,3:FORI=4TO7:POSITIONI,A,B:NEXT:SPRITE4:GOSUB1260:F=2
1010 IFMOVE(4)GOTO1010
1020 ERA4,5,6,7:RETURN
1030 GOSUB1060:PLAY"Y2O3C3#BV13C#BV11C#BV9C#B":PLAY"V7C#BV5C#BV3C#BV1C#BV15
1040 GOSUB1080:IFG>0GOSUB1240
1050 GOTO60
1060 IFH<S H=S
1070 LOCATE11-LEN(STR$(S)),22:PRINTS::LOCATE25-LEN(STR$(H)),22:PRINTH::RETURN
1080 Z=Z+1-(ABS(G)=1)*2:IFZ>26Z=26
1090 FORI=1TOZ:LOCATEI,21:PRINT"■":NEXT
1100 PLAY"Y2O5C3RV13CRV11CRV9CR":PLAY"V7CRV5CRV3CRV1CRV15":RETURN
1110 F=0:G=SGN(G)*2:SPRITE4
1120 W=-12:SPRITE(Y=168)+1
1130 SPRITE2,X,Y:Y=Y+W:W=W+1:IFY<168PAUSE3:GOTO1130
1140 LOCATEZ,21:PRINT" ";
1150 Z=Z-1:Y=168:SPRITE2
1160 RETURN
1170 SPRITE2,X,Y:FORI=3TO7:SPRITEI:NEXT:CAN0,1,2,3
1180 LOCATE0,23:FORI=0TO21:PRINT:NEXT
1190 LOCATE9,10:PRINT"GAME  OVER"
1200 SPRITE2,X,Y:PAUSE3:Y=Y+W:W=W+1:IFY<240GOTO1200
1210 SPRITE2:PLAY"Y1O1G5O2GGGAB#BRGC
1220 IFSTRIG(0)=1GOTO30
1230 GOTO1220
1240 E=E+2:LOCATE 10,15:PRINT"POWER UP":PLAY"O3G2RGRGRARARAR#B
1250 FORI=4TO7:DEFMOVE(I)=SPRITE(10,I*2-6,1,E/2-6,0,2):NEXT:RETURN
1260 MOVE4,5,6,7:PLAY"Y3O1C0#CD#DEO4B#AAGFEDC":RETURN
1270 DATAXYZ｢,¥｣^_,^_¥Y,"ﾕﾖｯｶﾞ","ﾕﾖｯｶﾞ","ﾕﾖｯｶﾞ","ﾋﾟXﾍﾟﾁﾞ","Yﾌﾟﾂﾞﾎﾟ"
```

★かんたんなクイズ：チャレンジャーは，どこの国の人でしょう？（京都市・**橋本和典14才**）……【**影**：そんなの英語がわかる人なら簡単だべー。**編**：影さんが強気にでましたー。**影**：挑戦人だもん，アメリカ人さ。**編**：ガクン！】

FM7/77シリーズ(V3.0)用

HELP2
（ヘルプ）

丸橋　晃



◆STORY

ブルー君がレッドを助けだしてから，平和な1年間が過ぎました。しかし，ブラックは，その1年間いろいろな計画をたてていました。そして，とうとうブラックが行動に移りました。

レッドがさらわれたことを聞いたブルー君は，ブラックの住む城へとむかったが，どこにもブラックの姿が見えなかったのだ……。

◆HOW TO PLAY

2846でブルー君を動かし，カギ(100点)を拾ってください。 4個拾うとレッドが外にでられます(500点)。

レッドはブルー君と同じ動きをします。しかし，ブルー君とレッドの間があいていないときは，引くことしかできません。ブルー君はレッドが動けなくても1人で動くことができます。

このようにして，レッドをブルーエリアまで連れていってください。これで1面クリアです(1,000点)。面は8面あります。

また，それをふせごうとブラックがブルー君を追いかけてきます。しかし，そのブラックの姿は見えません。でも，ブルー君がレーダーを取れば画面の右下のところにブラックの位置が白い点で表示されます。ちなみにブルー君は青色で表示され，レッドは表示されません。

ブラックの位置はブルー君を中心として表示されますので，それを見てZXで左右にバクダンをしかけてください。そこにブラックが来ると，カベになり，通れなくなります。

もし，いけなくなったらスペース・キーを押してください。最後に，ブラックがカギを取ったとしても，バクダンでやっつければカギを取り返したことになります。

◆GAME OVER

ブルー君もレッドも，バクダンの上に乗ったときやブラックにつかまったときに死にます。また，スペース・キーを押したときも死にます。3回やられるとGAME OVERです。

◀《写真1》タイトル画面。一番上のキャラクターが自分だ

◀《写真2》ゲーム・スタート。中央のレッドを助けだせ!!

◀《写真3》レーダーを取ったゾ!!これで敵の位置がわかる

▶《写真4》やった!!レッドを脱出させることができたゾ!

▼《写真5》これは2面。1面よりもさらにむずかしいゾ!!

HELP2のプログラム・リスト

```
10 '▨▨▨▨▨▨▨ H E L P 2[1986/11/19] ▨▨▨▨▨▨▨
20 DIM  RE%(98), MY%(67),CA1%(32), CA2%(32),KE%(98),RA%(98),BA%(98)
30 DIM PU1%(98),PU2%(98),A(19,19),B$(10,19):WIDTH40,25:GOSUB 1270
40 RANDOMIZE TIME:SCREEN 7,0:RD=0:SC=0:PU=3:GOSUB 1040:COLOR 7
50 RAD=0:KE=0:KY=0:L=1:GOSUB 540:GOSUB 1240
60 '▨▨▨▨▨▨▨ MAIN PROGRAM ▨▨▨▨▨▨▨
70 GOSUB 460
80 GOSUB 1250:IF X1=XX AND Y1=YY OR X2=XX AND Y2=YY THEN PU=PU-1:R=XX:T=YY:GOSUB
 390:GOSUB 1030:GOSUB 670:GOTO 50
90 IF KE=4 THEN SC=SC+500:PLAY"T170v12L505ECDEGED2L4ECDFE2R2":GOTO 380
100 IF A(X2,Y2+1)=7 THEN GOTO 500
110 '▨▨▨▨▨▨▨ KEY ﾉ ﾆｭｳﾘｮｸ ▨▨▨▨▨▨▨
120 I$=INKEY$:IF I$="Z" THEN H=-1:GOTO 340 ELSE IF I$="X" THEN H=1:GOTO 340
130 IF I$=" " THEN PU=PU-1:GOTO 50
140 F=(I$="4")-(I$="6"):G=(I$="8")-(I$="2"):GOTO 260
150 '▨▨▨▨▨▨▨ ﾃｷ ﾉ ｳｺﾞｷ ▨▨▨▨▨▨▨
160 R=XX:T=YY:IF L=0 THEN GOTO 80
170 P=INT(RND(1)*5)+1:XX1=0:YY1=0
180 IF P=2 OR P=4 THEN IF X1>XX THEN XX1= 1 ELSE XX1=-1
190 IF P=1 OR P=5 THEN IF Y1>YY THEN YY1= 1 ELSE YY1=-1
```

★VGMプログラムのスターラスターを打ち込みました。P6で，こんないい音がでるなんて！感動しました。ぜひとも続けてください。(千葉市・小笠原　隆13才)……【YK－2：最近はレベルの高い投稿が多いですね。】

◆PROGRAMについて

RUNさせると,30秒ほど時間がたってからタイトル画面になりますが，40行のＧＯＳＵＢ1040をＧＯＳＵＢ1060にすると，15秒ぐらいでタイトル画面になります。

このプログラム〝ＨＥＬＰ２〟は，1985年10月号に採用された，ＨＥＬＰの続編です。

前作と違うところは，敵の姿が見えないというところです。

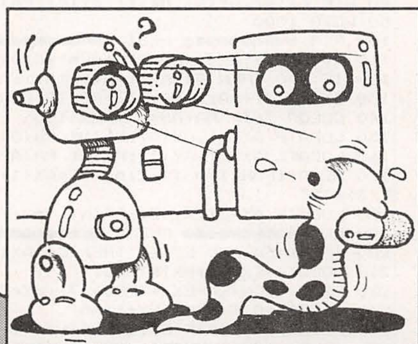
```
200 IF P=3 THEN IF X1>XX THEN XX1=-1 ELSE XX1= 1
210 IF A(XX+XX1,YY+YY1)=0 THEN R=XX:T=YY:GOSUB390:XX=XX+XX1:YY=YY+YY1
220 IF A(XX+XX1,YY+YY1)=5 THEN R=XX:T=YY:GOSUB390:XX=XX+XX1:YY=YY+YY1:KY=KY+1
230 IF A(XX+XX1,YY+YY1)=9 THEN R=XX:T=YY:GOSUB390:XX=XX+XX1:YY=YY+YY1:GOTO430
240 GOTO 70
250 '                     BULE [RED] ノ ウゴ"キ
260 IF X1+F=X2 AND Y1=Y2 THEN F=0:GOTO 160
270 IF X1=X2 AND Y1+G=Y2 THEN G=0:GOTO 160
280 IF A(X1+F,Y1+G)=0 THEN R=X1:T=Y1:GOSUB 390:GOTO 350
290 IF A(X1+F,Y1+G)=4 THEN R=X1:T=Y1:GOSUB 390:X1=X1+F:Y1=Y1+G:GOSUB410:GOTO490
300 IF A(X1+F,Y1  )=5 THEN R=X1:T=Y1:GOSUB 390:X1=X1+F          :GOSUB410:GOTO480
310 IF A(X1+F,Y1+G)=9 THEN R=X1:T=Y1:GOSUB 390:X1=X1+F:Y1=Y1+G:GOSUB410:PU=PU-1:
GOSUB 1030:GOTO 50
320 IF A(X2+F,Y2+G)=9 THEN R=X2:T=Y2:GOSUB 390:X2=X2+F:Y2=Y2+G:GOSUB420:PU=PU-1:
GOSUB 1030:GOTO 50
330 GOTO 160
340 IF A(X1+H,  Y1)=0 THEN A(X1+H,Y1)=9:GOTO 400 ELSE GOTO 160
350 IF A(X2+F,Y2+G)=0 THEN R=X2:T=Y2:GOSUB 390:X2=X2+F:Y2=Y2+G:GOTO 360
360 X1=X1+F:Y1=Y1+G:GOSUB 410:GOSUB 420:GOTO 160
370 '                     キャラクター ノ ヒョウジ"
380 KE=0:LINE(X3*32,Y3*16+6)-(X3*32+31,Y3*16+8),PSET,0,BF:A(X3,Y3)=0:GOTO 160
390     LINE( R*32, T* 16 )-( R*32+31,T*16+15),PSET,0,BF:A( R, T)=0:RETURN
400 PUT@A((X1+H)*32,Y1*16)-((X1+H)*32+31,Y1*16+15),BA%,PSET:GOTO 160
410 PUT@A(X1*32,Y1*16)-(X1*32+31,Y1*16+15),PU1%,PSET:GOSUB 450 : RETURN
420 PUT@A(X2*32,Y2*16)-(X2*32+31,Y2*16+15),PU2%,PSET:F=0:G=0:H=0:RETURN
430 PUT@A(XX*32,YY*16)-(XX*32+31,YY*16+15), RE%,PSET
440 L=0:A(XX,YY)=1:KE=KE+KY:IF RAD=0 THEN 80 ELSE PRESET(561+IX,155+IY):GOTO80
450 PX=X1*4+505:PY=Y1*2+135:RETURN
460 IF RAD=0 THEN RETURN ELSE PRESET(561+IX,155+IY)
470 IX=(R*4+505)-PX:IY=(T*2+135)-PY:PSET(561+IX,155+IY,7,OR):RETURN
480 A(X1, T)=0:KE=KE+1:SC=SC+100:PLAY"T150d16b16o5c32"            :GOTO 160
490 A(X1,Y1)=0:RAD=1:R=XX:T=YY  :PLAY"T150L1605EDDCDD":GOSUB 520:GOTO 160
500 RD=RD+1:SC=SC+1000:SYMBOL(72,69),"GOOD !!",7,5,6
510 GOSUB 1020:FOR I=1 TO 3000:NEXT I:GOTO 50
520 IF L=0 THEN RETURN ELSE GOSUB 470:RETURN
530 '                     ガ"メン  DATA ヨミコミ
540 GOSUB 670:IF RD=8 OR PU=0 THEN 920
550 RESTORE 710:FOR I=1 TO10:FOR J=0 TO 3:READ B$(J,I):NEXT J,I
560 RESTORE 810:FOR I=1 TO10:FOR J=4 TO 7:READ B$(J,I):NEXT J,I
570 FOR I=1 TO10:FOR J=1 TO 14:A(J,I)=VAL(MID$(B$(RD,I),J,1))
580 IX=J*32:IY=I*16
590 B=A(J,I):IF B=0 THEN 700 ELSE ON B GOTO 600,610,620,630,640,650,660,690
600 PUT@A(IX,IY)-(IX+31,IY+15), RE%,PSET          :GOTO 700
610 PUT@A(IX,IY)-(IX+31,IY+15),PU1%,PSET:X1=J:Y1=I:GOTO 700
620 PUT@A(IX,IY)-(IX+31,IY+15),PU2%,PSET:X2=J:Y2=I:GOTO 700
630 PUT@A(IX,IY)-(IX+31,IY+15), RA%,PSET          :GOTO 700
640 PUT@A(IX,IY)-(IX+31,IY+15), KE%,PSET          :GOTO 700
650 LINE(IX,IY+6)-(IX+31,IY+8),PSET,4,BF:X3=J:Y3=I:GOTO 700
660 LINE(IX,IY )-(IX+31,IY+15),PSET,1,BF          :GOTO 700
670 LINE(32,16)-(479,175),PSET,0,BF:LINE(505,135)-(617,175),PSET,0,BF
680 FOR J=1 TO 3:FOR I=1 TO 5:PSET(559+I,153+J,1,OR):NEXT I:NEXT J:RETURN
690 XX=J:YY=I:R=J:T=I
700 NEXT J:NEXT I:PX=X1*4+505:PY=Y1*2+135:PLAY"T25505L20FDFDFDFDFDFD":RETURN
710 DATA 01111111111110,01050000050010,00000011101111,00000010000001
720 DATA 00050505050400,11010000010011,01161015000101,00000011011101
730 DATA 01111111111110,01010000010010,01131011000101,00800100000001
740 DATA 00000000000000,11001000100011,01111015000101,00000101001011
750 DATA 00000716110000,01001000100010,01001011100401,00000100101000
760 DATA 00000013100000,11001000108011,01001000500711,11111110101117
770 DATA 00080011100000,01000161000010,01810000110100,40550000550002
780 DATA 00000002000000,11070131000011,01010200101100,11111161111111
790 DATA 00000000000000,01010010010010,01010000110100,00000131000000
800 DATA 00000000000000,11050050040211,05011110100111,00000111000000
810 DATA 01111000000000,11210405010111,11215000500011,00000050000000
820 DATA 01500000010111,11010101010111,11011011111011,11101110111161
830 DATA 01111100116100,11010101010111,11000011001011,00000000000131
840 DATA 01005000013100,11010101010111,11111001005011,10011011101111
850 DATA 01011111111100,11050181010111,11111101011111,40005000000050
860 DATA 01000050000100,11010101010011,11000104005011,11111111111110
870 DATA 01111111110100,11010101000011,11010101011011,00005000000000
880 DATA 01040080010100,11010161010111,11610001011011,00111111111001
890 DATA 01211110110000,11010131010111,11310101001711,00000000000101
900 DATA 01000000050711,11050111057111,11110000100811,70000200008101
910 '                     GAME  OVER
920 FOR I=0 TO 2000:NEXT I:CLS:COLOR 6:IF RD=8 THEN GOSUB 960 ELSE RESTORE 980
930 FORJ=24TO16STEP-1:READ RT$:FORI=1TOJ:LOCATE39-I,10:PRINT RT$:NEXTI,J:COLOR2
940 FORJ=30TO 9STEP-1:READ RT$:FORI=1TOJ:LOCATE39-I,16:PRINT RT$:NEXTI,J:COLOR7
950 I$=INKEY$:IF I$=" " THEN 40 ELSE 950
960 PUT@A(295,90)-(326,105),PU1%,PSET:PUT@A(329,90)-(360,105),PU2%,PSET
970 FOR J=1TO5:FOR I=1TO7:LINE(14,9)-(26,15),"*",I,B:NEXT I,J:CLS:RETURN
980  DATA "G ","A ","M ","E "," ","O ","V ","E ","R ","P ","R ","O "
990  DATA "G ","R ","A ","M "," ","B ","Y "," ","A ",". ","M ","A "
1000 DATA "R ","U ","H ","A ","S ","H ","I "
1010 '                     S O U N D
1020 PLAY"T255L405SOM2000CDEFGR2G8G8BAGDFR2A8A8GFEDCD8D8EFE2D2C2":RETURN
1030 PLAY"T140L1904EFDCC03EDC01EDCAT100L603E":RETURN
1040 PLAY"T200L501SOM2000CEDFEGFAGBA02C01B02DCEDFEGFAGBA03C02B03DCEDFEGFAGB"
1050 PLAY"A04C03B04DCEDFEGFAGBA05C04B05DCEDFEGFAGBR201CCC"
1060 '                     ガ"メン ノ サクセイ
1070 FOR J=0 TO 11:FOR I=0 TO 19:PUT@A(I*32,J*16)-(I*32+31,J*16+15),RE%,PSET
1080 A(I,J)=1:NEXT I:NEXT J
1090 FOR I=3 TO 6:SYMBOL(517+I, 10),"HELP 2",2,2,I
1100            :SYMBOL(511+I, 36),"1 UP"  ,2,1,7
1110            :SYMBOL(511+I, 68),"ROOM"  ,2,1,7
1120            :SYMBOL(511+I,100),"BLUE"  ,2,1,7:NEXT I:GOSUB 1240:GOSUB 670
1130 FOR I=2 TO 1 STEP -1:SYMBOL(140+I*2,23),"HELP 2",5,3,I:NEXT I
1140 LINE(200,18)-(202,48),PSET,2,BF:LINE(95,37)-(440,37),PSET,2
1150 LOCATE 10, 9:PRINT"... YOU CHARACTER":LOCATE 10,13:PRINT"... YOUR FRIEND"
1160 LOCATE 10,17:PRINT"... KEY    ...RADAR"
1170 PUT@A(100, 70)-(131, 75),CA1%,PSET:PUT@A(100, 75)-(131, 85),MY%,PSET
1180 PUT@A(100, 98)-(131,105),CA2%,PSET:PUT@A(100,105)-(131,115),MY%,PSET
1190 PUT@A(100,132)-(131,147), KE%,PSET:PUT@A(290,132)-(321,147),RA%,PSET
1200 GET@A(100, 70)-(131, 85),PU1%,G   :GET@A(100,100)-(131,115),PU2%,G
1210 SCREEN 7,7:COLOR 6
1220 LOCATE10,20:PRINT"PUSH SPACE KEY":I$=INKEY$:IF I$=" " THENRETURN ELSE 1220
1230 '                     SCORE ヒョウジ"
1240 LOCATE 32,14:PRINTUSING"######";PU:LOCATE 32,10:PRINTUSING"######";RD+1
1250 LOCATE 32, 6:PRINTUSING"######";SC:RETURN
1260 '                     キャラクター ノ ヨミコミ
1270 RESTORE 1320:FORI=0TO66:READ MY%(I) :NEXT I:FORI=0TO91:READ RA%(I) :NEXT I
1280              FORI=0TO31:READ CA1%(I):NEXT I:FORI=0TO31:READ CA2%(I):NEXT I
1290              FORI=0TO97:READ KE%(I) :NEXT I:FORI=0TO61:READ RE%(I) :NEXT I
1300              FORI=0TO89:READ BA%(I) :NEXT I:RETURN
1310 '                     キャラクター ノ DATA
1320 DATA192,768,288,1152,288,1152,192,768,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,4095
1330 DATA-16,-24769,-775,-193,-769,-1,-1,-24577,-7,4095,-16,2046,32736,2046
1340 DATA32736,8190,32760,16382,32764,0,0,4095,-16,-24769,-775,-194,31999,-4
1350 DATA16383,-24577,-7,4095,-16,2046,32736,0,0,0,0,0,0,0,0
1360 DATA0,0,0,0,0,0,0,63,-1024,985,-25664,3993,-26128,8191,-8,14745,-26212
1370 DATA32767,-2,31129,-26210,16383,-4,7577,-29192,921,-26176,127,-512,0,0,63
1380 DATA-1024,63,-1024,3,-16384,3,-16384,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0
1390 DATA0,0,0,0,63,-1024,63,-1024,3,-16384,3,-16384,0,0,25,-26624,409,-26240
1400 DATA1023,-64,409,-26240,4095,-16,2457,-26224,2047,-32,409,-26240,25,-26624
1410 DATA0,0,511,-128,255,-256,24831,-250,16383,-4,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0
1420 DATA0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,511,-128
1430 DATA255,-256,24831,-250,16383,-4,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0
1440 DATA0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,1,-16384,7,-4096,30,15360,112,1792,102
1450 DATA13056,25,-13312,1,-16384,1,-16384,1,-16384,1,-16384,1,-16384,1,-2048
1460 DATA1,-2048,1,-16384,1,-2048,1,-2048,1,-16384,7,-4096,30,15360,112,1792
1470 DATA102,13056,25,-13312,1,-16384,1,-16384,1,-16384,1,-16384,1,-16384,1
1480 DATA-2048,1,-2048,1,-16384,1,-2048,1,-2048,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0
1490 DATA0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,-113,-113,-113,-113,-113,-113
1500 DATA0,0,-28673,-28673,-28673,-28673,-28673,-28673,0,0,-113,-113,-113
1510 DATA-113,-113,-113,0,0,-28673,-28673,-28673,-28673,-28673,-28673
1520 DATA0,0,0,0,0,0,0,0,0,31,-2048,511,-128,2047,-32,4095,-16,8191,-8,16383
1530 DATA-4,16383,-4,8191,-8,4095,-32,511,-128,63,-1024,0,0,0,3840,0,14720,0
1540 DATA-7968,1,-16288,0,0,0,0,0,0,899,3632,620,-12880,972,-13264,620,-13264
1550 DATA899,3120,0,0,0,0,0,0,0,0,3840,0,14720,0,-8192,1,-16384,0,0,0,0,0,0
1560 DATA899,3632,620,-12880,972,-13264,620,-13264,899,3120
```

★Ａ君と電話中に，今，焼き鳥を焼いているよと言ったら，いいニオイがすると言った。（福岡県遠賀郡・**北村英己13才**）……【**編**：このハガキ焼き鳥のニオイがしますよ。**影**：やった!!これで今晩のおかずが決まったゾ!!】

FM7/77シリーズ(V3.0)用

HEBI（ヘビ）

RUO



●STORY

あなたは，X星に住む，“HEBI”と呼ばれる生物です。平和に暮らしていましたが，ある日，他の星からなぞの生物が侵略してきて，食糧となるエネルギー・カプセルをうばってしまいました。エネルギー・カプセルを取り返すのがあなたの使命です。

●説明

“HEBI”を動かして，基地の中ににあるエネルギー・カプセルを取り返すゲームです。

基地には，監視システムとロボットがいます。また，地面には白い部分と黒い部分があります。“HEBI”と監視システムのX軸が重なったとき，白い地面の上にいれば監視システムは識別できずにとおりすぎていきますが，黒い地面の上だと“HEBI”はつぶされてしまいます。ロボットとぶつかってもつぶされてしまいます。ロボットは，白い地面やエネルギー・カプセルを消しながら追ってきます。

“LEFT”のところにでている数が0になるまでエネルギー・カプセルを取ると1面クリアです。3面以後はボーナス・カプセルがでます。これを取ると，ボーナス得点がもらえます。

――●…“HEBI”
●…監視システム
□…ロボット
・…エネルギー・カプセル
＋5点

《第1図》キャラクター

《第1表》変数表

AX，AY	“HEBI”の座標
EX，EY	ロボットの座標
FX	監視システムの座標
G	画面に表示されている物
MA	“HEBI”の残数
MP	パターン
SC	スコア

●キー操作

[1]，[2]，[4]，[6]で上下左右に動き，スペース・キーでゲーム・スタートです。

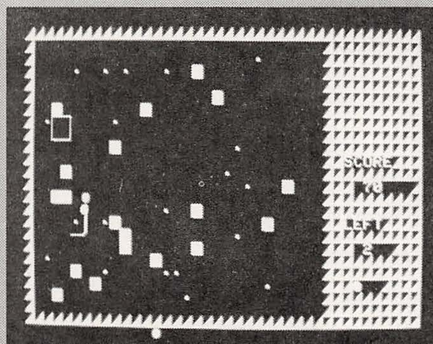
CHECKER FLAG

編：このゲーム，見た目はあまりよくありませんが，むずかしいし，おもしろいですね。

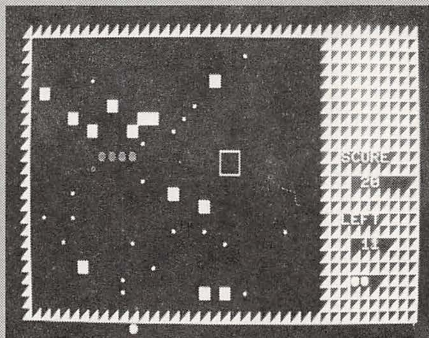
Dr.D：ノーマル・キャラを使っているだけあってスピード感も悪くないぞ。

影：この監視ロボットがくせものなんだよな。

Dr.D：リストも短いし，全体に良いゲームと言えるだろう。



◀《写真1》左にいるのが“HEBI”だ!!エネルギー・カプセルを取るのだ！



▶《写真2》うっ！監視ロボットに見つかってしまった。慎重に!!

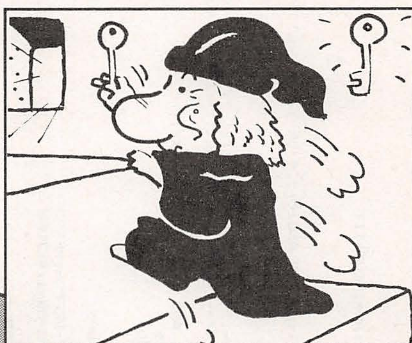
★編：「うちは，浄土宗でしたよ」。つぐ美：「私のうちは，たしか真言宗だったわ」。影：「2人とも変わってるね。うちなんか仏教ですよ」。(東京都武蔵野市・羽賀三記14才)……【編：影さんにも宗教心があったんですネ。】

```
10 REM
20 COLOR 7,0:WIDTH 40,25
30 DEFINT A-Z:DEFSTR K,P
40 DIM AX(4),AY(4),BX(4),BY(4),PA(3,3),AS(3),PB(4),G(29,22),PP(3)
50 GOTO 1000
100 REM ●●●●●●●●●● HEBI ●●●●●●●●●●
110 K=INKEY$:A=-((K="2")+(K="4")*2+(K="6")*3+(K="8")*4+(K="5")*5)
120 IF A>0 THEN A1=A-1:AA=BX(A1):AB=BY(A1)
130 ZX=AX(3)+AA:ZY=AY(3)+AB:IF SCREEN(ZX,ZY)=&HE4 THEN AA=0:AB=0
140 COLOR 7:IF AA+AB=0 THEN 190
150 LOCATE AX(0),AY(0):PRINT PB(G(AX(0),AY(0)));:COLOR 7
160 LOCATE AX(3),AY(3):PRINT PA(A2,A1);
170 A2=A1:FOR I=0 TO 2:AX(I)=AX(I+1):AY(I)=AY(I+1):NEXT I:AX(3)=AX(3)+AA:AY(3)=A
Y(3)+AB
180 LOCATE AX(3),AY(3):PRINT "●";
190 REM ●●●●●●●●●● ENEMY ●●●●●●●●●●
200 IF EX=EA AND EY=EB THEN EA=AX(3)+(AX(3)=29):EB=AY(3)+(AY(3)=22)
210 LOCATE EX,EY:PRINT PS;
220 EX=EX-SGN(EA-EX)*(RND>.7):EY=EY-SGN(EB-EY)*(RND>.7):G(EX,EY)=0:G(EX+1,EY)=0:
G(EX,EY+1)=0:G(EX+1,EY+1)=0
230 COLOR 0:LOCATE EX,EY:PRINT P1;
240 LINE (EX*16,EY*8)-(EX*16+31,EY*8+15),PSET,7,B
250 REM ●●●●●●●●●● EYE ●●●●●●●●●●
260 LOCATE FX,24:PRINT " ";
270 FX=FX+FA:IF FX<2 OR FX>28 THEN FA=-FA
280 COLOR 3:LOCATE FX,24:PRINT "●";
290 REM ●●●●●●●●●● ハンテイ ●●●●●●●●●●
300 ON G(AX(3),AY(3))+1 GOTO 350,350,310,320,330
310 SC=SC+5:ML=ML-1:PL="c":PM="e":GOTO 340
320 SC=SC+20:PL="cde":PM="":GOTO 340
330 SC=SC+100:PL="cdefg":PM="":GOTO 340
340 COLOR 7:LOCATE 33,12:PRINT SC;:LOCATE 33,17:PRINT ML;:PLAY "v13o5l32"+PL,"v1
3o5l32"+PM:G(AX(3),AY(3))=0:IF ML<1 THEN 1130
350 IF SCREEN (AX(3),AY(3))=&H2A THEN 1240
360 IF AX(3)=FX AND G(AX(3),AY(3))<>1 THEN 1240
370 REM ●●●●●●●●● ENERGY ●●●●●●●●●
380 IF RND>.3 THEN 100
390 ZX=INT(RND*25)+2:ZY=INT(RND*20)+2
400 ZZ=INT(RND*(7-(MP>2)*3)):Z=-(ZZ>6)-(ZZ=9)+2:G(ZX,ZY)=Z:LOCATE ZX,ZY:PRINT PB
(Z);:GOTO 100
1000 REM ●●●●●●●● ジュンビ ●●●●●●●●●●
1010 PC=CHR$(&H1F)+CHR$(&H1D)+CHR$(&H1D):PS="  "+PC+"  ":P1="**"+PC+"**"
1020 FOR I=0 TO 4:READ BX(I),BY(I):NEXT I
1030 FOR I=0 TO 3:FOR J=0 TO 3:READ PA(I,J):NEXT J,I
1040 FOR I=0 TO 4:READ K:PB(I)=CHR$(&H11)+K:NEXT I
1050 FOR I=0 TO 3:READ PP(I):NEXT I
1060 LINE (0,0)-(39,23),"◢",3,BF
1070 FOR I=0 TO 3:READ ZX,ZY,K:LOCATE ZX,ZY:PRINT K;:NEXT I
1080 REM ●●●●●●●● START ●●●●●●●●
1090 GOSUB 3000:SYMBOL (100,100),"HEBI",8,4
1100 MA=3:MP=0:COLOR 7:LOCATE 33,20:PRINT STRING$(3,"●");:LOCATE 33,12:PRINT " 0
  ";:LOCATE 33,17:PRINT " 0  ";
1110 LOCATE 10,20:PRINT "PUSH SPACE";
1120 IF INKEY$<>" " THEN 1120 ELSE 1160
1130 REM ●●●●●●●● CLEAR ●●●●●●●●
1140 COLOR 7:LOCATE 15,5:PRINT "CLEAR";
1150 PLAY "v13o5l32cdefg":FOR I=0 TO 1000:NEXT I
1160 MP=MP+1:GOSUB 3000:COLOR 7:LOCATE 5,15:PRINT "PATTERN";MP;
1170 FOR I=0 TO 29:FOR J=0 TO 22:G(I,J)=0:NEXT J,I:LOCATE 5,15:PRINT SPC(20);
1180 FOR I=0 TO 20:ZX=INT(RND*25)+2:ZY=INT(RND*20)+2:G(ZX,ZY)=1:LOCATE ZX,ZY:PRI
NT "■";:NEXT I
1190 FOR I=0 TO 10:ZX=INT(RND*25)+2:ZY=INT(RND*20)+2:G(ZX,ZY)=2:LOCATE ZX,ZY:PRI
NT "・";:NEXT I
1200 FOR I=0 TO 3:AX(I)=10:AY(I)=10:NEXT I
1210 LOCATE FX,24:PRINT " ";
1220 EX=25:EY=5:EA=25:EB=5:FX=28:FA=-1:ML=10+(MP*2)
1230 COLOR 7:LOCATE 33,17:PRINT ML;:GOTO 100
1240 REM ●●●●●●●● END ●●●●●●●●
1250 FOR I=0 TO 3:COLOR 2:LOCATE AX(I),AY(I):PRINT "●";:NEXT I
1260 FOR I=0 TO 500:NEXT I
1270 FOR I=0 TO 3:LOCATE AX(I),AY(I):PRINT PB(G(AX(I),AY(I)));:NEXT I
1280 LOCATE EX,EY:PRINT PS;
1290 MA=MA-1:IF MA>0 THEN LOCATE 33+MA,20:PRINT " ";:GOTO 1200
1300 FOR I=0 TO 3:FOR J=2 TO 10-I
1310 COLOR 7:LOCATE 5,J:PRINT PP(I);:LOCATE 5,J-1:PRINT SPC(15);
1320 NEXT J,I:SC=0:GOTO 1100
2000 DATA 0,1,-1,0,1,0,0,-1,0,0
2010 DATA "|","╯","╰","|","╱","─","─","╰","╲","─","─","╯","|","╲","╱","|"
2020 DATA "0 ","7■","7・","5♠","2♥"
2030 DATA "■■■■■ ■  ■ ■■■■ "
2040 DATA "■■■■  ■ ■■■ ■  ■"
2050 DATA "■     ■■■ ■ ■  ■"
2060 DATA "■■■■■ ■  ■ ■■■■ "
2070 DATA 32,10,"SCORE",33,12," 0",32,15,"LEFT",35,17," 0"
3000 LINE (1,1)-(29,22)," ",0,BF:RETURN
```

★最近やっとプログラムが組めるようになりました。これで影さんとの差がついた。ザマーミロ‼（千葉市・下村文紀13才）……【**影**：私だってその気になればプログラムくらい…。**編**：これ以上パソコンを壊すのはやめて！】

FP-1000/1100用

レイミ物語



高木　弘樹

STORY

あなたは，このゲームのヒロイン，レイミです。あなたは，悪の神々によって，幻の世界につれてこられてしまいました。この世界は20の世界からなり，各世界にはキーとドア，そしていくつかのブロックがありました。また，そこには不死のモンスターも住みついていたのです。

キー操作

4，6キーで左右，スペース・キーでジャンプ，Z，Xでその方向のキャラ分あいたところにブロックができますが，各面につき5個までです。

そして……

そうこうして，キーを取り，ドアのところへ行くとシーン・クリアです。

さらに……

例によって，例のごとく例のように，タイトル画面中にESCキーを押すと，ステージ・セレクト・モードに入りますので，1～20の中で選んでください。

最後に……

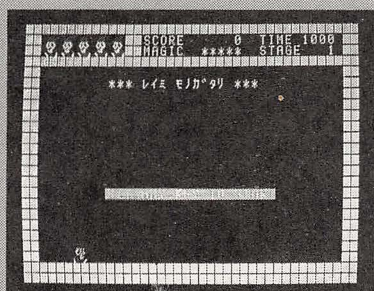
かなり大きなプログラムになってしまいましたが，けっこうおもしろくしあがっています(たぶん)。ガンバッて入力して，一度プレイしてみてください。

《第1表》主要変数表

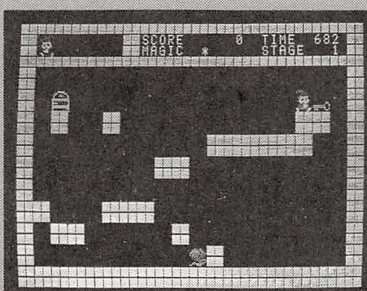
X，Y	レイミ位置
TX，TY	敵位置
KX，KY	カギ
DX，DY	ドア
ME	メン数
MA	レイミ人数
TI	タイム

CHECKER FLAG

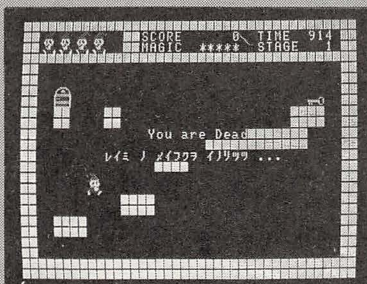
編：なかなかいいじゃないですか，FPにしては。
影：キャラがいいじゃん。
編：面がよくできていて，適度にむずかしいのもいいですね。
Dr.D：リストが長いのが難点じゃが，投稿の少ないFPで，これだけよくできたゲームもめずらしいな。
影：投稿が少ないと，チェックが楽だ。
Dr.D：影君，何を言っとるんじゃ。影君を楽にしてやる必要はないぞ。FPユーザーよ，がんばってくれ。



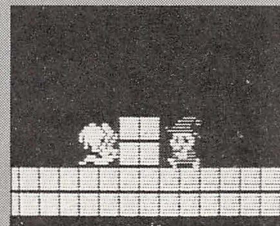
▲《写真1》適当なキーでスタートします



◀《写真2》カベを作って上へ上へ，よし，キーを取る



▶《写真3》不死のモンスターにやられると，ほらこのとおり



▲《写真4》カベをはさんでにらみ合う(？)レイミとモンスター

★ふぁっふぁっふぁっ。じつは，私は10か月の間に，なんと7回も修理にだし，家にいるのは，2か月もない。しかも保証期間内なのでタダさ。まいったか。(広島県呉市・アリオン14才)……【影：自分がか？編：はて？】

レイミ物語のプログラム・リスト

```
10 '*******************************************
20 '***** ﾚｲﾐ ﾓﾉｶﾞﾀﾘ  For FP-1100       *****
30 '*****            By Hiroki.Takagi *****
40 '*****     1986 11 3                *****
50 '*******************************************
60 CLEAR ,&HEFFF:WIDTH 40:DEFINT A-Z:RANDOMIZE:DIM ME(19,10):BEEPOFF
70 SCREEN 0:MA=5:INPUT"ﾏｼﾝｺﾞ ｶｷｺﾐ ｽﾞﾐﾃﾞｽｶ";AN$:IF AN$<>"Y" THEN GOSUB 1360
80 GOSUB 1150:SC=0:CL$="  "+CHR$(&H1D)+CHR$(&H1D)+CHR$(&H1F)+"  ":GOSUB 900
90 GOSUB 1110:GOSUB 1250:TI=1000:PRINTCSR(MA*2,1);CL$:MG=5:PRINTCSR(21,2)"***
**":KE=0
100 CALL&HF000,,0,,(Y+1)*256*2+X*2:CALL&HF000,,4+TF,,(TY+1)*256*2+TX*2
110 FOR LO=1 TO 3
120 K$="":I=0:WHILE (I<9 AND K$=""):K$=INKEY$:I=I+1:WEND:CALL&H0703
130 IF K$="G" THEN KI=2:GOTO 430
140 TI=TI-2:GOSUB 1470:IF TI=<0 THEN KI=1:GOTO 430
150 JU=JU*((ME(X,Y+1)=1 OR Y=>9)+1)
160 IF JU>2 OR (JU=0 AND ME(X,Y+1)<>1 AND Y<9) THEN GOSUB 210:Y=Y+1:CALL&HF000
,,F,,(Y+1)*256*2+X*2:GOSUB 380:GOTO 190
170 ON VAL(K$)/2 GOSUB ,240,310:ON ASC(K$)-87 GOSUB 810,,860
180 IF K$=" " OR JU THEN GOSUB 210:Y=Y+((JU=0 OR JU=1) AND ME(X,Y-1)<>1 AND Y>
1):JU=JU+1:GOSUB 380:CALL&HF000,,F,,(Y+1)*256*2+X*2
190 NEXT:GOTO 710
200 GOTO 110
210 IF DR THEN CALL&HF000,,6,,(Y+1)*256*2+X*2 ELSE PRINTCSR(X*2,(Y+1)*2)CL$
220 DR=0:RETURN
230 '***** ﾚｲﾐ ﾐｷﾞ *****
240 GOSUB 210
250 X=X+(X>1 AND ME(X-1,Y)<>1):Y=Y+(JU=>2 AND ME(X,Y-1)<>1 AND Y>1):F=0
260 JU=JU+ABS(JU=>2)
270 CALL&HF000,,0,,(Y+1)*256*2+X*2
280 GOSUB 380
290 RETURN
300 '***** ﾚｲﾐ ﾋﾀﾞﾘ *****
310 GOSUB 210
320 X=X-(X<18 AND ME(X+1,Y)<>1):Y=Y+(JU>=2 AND ME(X,Y-1)<>1 AND Y>1):F=1
330 JU=JU+ABS(JU=>2)
340 CALL&HF000,,1,,(Y+1)*256*2+X*2
350 GOSUB 380
360 RETURN
370 '***** ｲﾄﾞｳﾎｳｺｳ ｼｮﾘ *****
380 ON ME(X,Y) GOTO ,390,400,410:RETURN
390 KE=1:ME(X,Y)=0:BEEPON:BEEPOFF:RETURN
400 IF KE=1 THEN RETURN 510 ELSE DR=1:RETURN
410 KI=0:RETURN 430
420 '***** ﾚｲﾐ ｼｽ *****
430 IF KI=0 THEN PRINTCSR(15,10)"You are Dead"
440 IF KI=1 THEN PRINTCSR(15,10)"Time Over !!"
450 IF KI=2 THEN PRINTCSR(15,10)"Give Up   !!"
460 MA=MA-1:IF MA=<0 THEN 640
470 PRINTCSR(10,12)"ﾚｲﾐ ﾉ ﾒｲﾌｸﾗ ｲﾉﾘﾂﾂ ..."
480 FOR O=1 TO 1000:BEEP:NEXT
490 GOSUB 1110:GOTO 90
500 '***** STAGE CLEAR *****
510 PRINTCSR(10,10)"ﾚｲﾐ ";ME;" ﾒﾝ ｸﾘｱｰ"
520 IF ME=20 THEN 560
530 ME=ME+1:FOR I=1 TO 1000:BEEP:NEXT:GOSUB 1110
540 FOR TI=TI TO 0 STEP -10:SC=SC+10:BEEPON:BEEPOFF:GOSUB 1460:NEXT
550 TI=0:GOSUB 1460:GOTO 90
560 '***** ALL STAGE CLEAR *****
570 GOSUB 1110:FOR I=0 TO 1000:BEEP:NEXT
580 PRINTCSR(10,10)"Congratulations !!"
590 PRINTCSR(08,12)"You Are All Stage Clear"
600 PRINTCSR(12,14)"See You Again"
610 FOR I=1 TO 18:CALL&HF000,,1,,4608+I*2:BEEPON:BEEPOFF
620 FOR O=1 TO 100:NEXT:PRINTCSR(I*2,18)CL$
630 FOR O=1 TO 100:NEXT:NEXT:GOTO 610
640 '***** GAME OVER *****
650 FOR I=0 TO 1000:BEEP:NEXT
660  PRINTCSR(11,10)"** GAME OVER **"
670  PRINTCSR(11,12)"Try Again (Y/N)";:A$=INPUT$(1)
680 IF A$="Y" THEN 10
690 IF A$="N" THEN CLS:END ELSE 670
700 '***** ﾃｷ ｲﾄﾞｳ ｼｮﾘ *****
710 ME(TX,TY)=0:PRINTCSR(TX*2,(TY+1)*2);CL$:IF RND(0)>.9 OR (ZX=0 AND ZY=0) TH
EN 730
720 MX=SGN(X-TX):MY=SGN(Y-TY):GOTO 740
730 MX=RND(0)*3-1:MY=RND(0)*3-1
740 ZX=(TX>1 AND ME(TX-1,TY)=0 AND MX=-1)-(TX<18 AND ME(TX+1,TY)=0 AND MX=1)
750 ZY=(TY>1 AND ME(TX+ZX,TY-1)=0 AND MY=-1)-(TY<09 AND ME(TX+ZX,TY+1)=0 AND M
Y=1)
760 TX=TX+ZX:TY=TY+ZY:TF=ABS(SGN((TF=1 AND (ZX<>-1)) OR ZX=1))
770 CALL&HF000,,4+TF,,(TY+1)*256*2+TX*2
780 IF TX=X AND TY=Y THEN KI=0:GOTO 430
790 ME(TX,TY)=4:GOTO 110
800 '***** Block Make Right *****
810 IF JU<>0 OR X>16 OR MG=<0 THEN RETURN
820 IF ME(X+2,Y)<>0 THEN RETURN
830 CALL&HF000,,2,,(Y+1)*256*2+(X+2)*2:BEEPON:BEEPOFF
840 ME(X+2,Y)=1:PRINTCSR(20+MG,2)" ":MG=MG-1:RETURN
850 '***** Block Make Left *****
860 IF JU<>0 OR X<3 OR MG=<0 THEN RETURN
870 IF ME(X-2,Y)<>0 THEN RETURN
880 CALL&HF000,,2,,(Y+1)*256*2+(X-2)*2:BEEPON:BEEPOFF
890 ME(X-2,Y)=1:PRINTCSR(20+MG,2)" ":MG=MG-1:RETURN
900 '***** ﾀｲﾄﾙ ｶﾞﾒﾝ *****
910 PRINTCSR(10,5)"*** ﾚｲﾐ ﾓﾉｶﾞﾀﾘ ***"
920 X=2
930 COLOR 7,0:CALL&HF000,,1,,5120+X
940 COLOR 6,1:PRINTCSR(10,15)   "HIT ANY KEY TO START"
950 K$=INKEY$:IF K$<>"" THEN 1010
960 COLOR 7,0:PRINTCSR(X,20)CL$
970 COLOR 6,1:PRINTCSR(10,15)REV"HIT ANY KEY TO START"
980 K$=INKEY$:IF K$<>"" THEN 1010
990 X=X+2:IF X=38 THEN X=2
1000 GOTO 930
1010 IF K$=CHR$(&H1B)THEN 1040
1020 ME=1:RETURN
1030 '***** STAGE SELECT *****
1040 COLOR 7,0:PRINTCSR(10,15)SPC(20):SE$=""
1050 PRINTCSR(10,15)"INPUT STAGR No. ?";
1060 K$=INPUT$(1):IF K$=CHR$(13) THEN 1090
1070 IF K$<"0" OR K$>"9" THEN 1060
1080 PRINTCSR(26+LEN(SE$),15);K$;:SE$=SE$+K$:BEEPON:BEEPOFF:GOTO 1060
1090 IF VAL(SE$)>20 OR VAL(SE$)<1 THEN ME=1 ELSE ME=VAL(SE$)
1100 RETURN
1110 '***** SCREEN CLEAR *****
1120 COLOR 7,0
1130 FOR I=4 TO 21:PRINTCSR(2,I)SPC(36)::NEXT
1140 RETURN
1150 '***** ｼｮｷ ｶﾞﾒﾝ *****
1160 FOR I=0 TO 2 STEP 2:FOR O=0 TO 38 STEP 2
1170 CALL &HF000,,2,,I*256+O:NEXT:NEXT
1180 FOR I=4 TO 20 STEP 2
1190 CALL&HF000,,2,,I*256:CALL&HF000,,2,,I*256+38:NEXT
1200 FOR I=0 TO 38 STEP 2:CALL&HF000,,2,,5632+I:NEXT
1210 PRINTCSR(2,1);SPC(10);CSR(2,2);SPC(10);
1220 PRINTCSR(14,1);"SCORE      0  TIME 1000 ";
1230 PRINTCSR(14,2);"MAGIC  *****  STAGE   1 ";
```

★バイクに乗るのも楽しいけど，ベーマガのプログラムを打ち込んでゲームをするのもおもしろい！これからもみなさん，がんばってください。（大阪府門真市・ＲＺＶ500Ｒ17才）……**【編集長：私とお友だちだな。】**

```
1240 FOR I=2 TO 10 STEP 2:CALL&HF000,,0,,256+I:NEXT:RETURN
1250 '***** ﾊﾟﾀｰﾝ ﾋｮｳｼﾞ *****
1260 RESTORE (1500+(ME-1)*10)
1270 FOR I=1 TO 9:ME(1,I)=0:ME(19,I)=0:NEXT
1280 FOR I=1 TO 9:READ A$:CALL&HF350,,,VAL("&H"+A$)
1290 FOR O=2 TO 18
1300 ME(O,I)=PEEK(&HF400+O-2):NEXT:NEXT
1310 FOR I=1 TO 9:FOR O=1 TO 19
1320 IF ME(O,I)=1 THEN CALL&HF000,,2,,(I+1)*256*2+O*2
1330 NEXT:NEXT:READ X,Y,DX,DY,KX,KY,TX,TY
1340 ME(DX,DY)=3:ME(KX,KY)=2:ME(TX,TY)=4
1350 CALL&HF000,,3,,(KY+1)*256*2+KX*2:CALL&HF000,,6,,(DY+1)*256*2+DX*2:RETURN
1360 '***** ﾏｼﾝｺﾞ ﾃﾞｰﾀ ｶｷｺﾐ *****
1370 CLS:PRINTCSR(10,10)"Wait a Please"
1380 RESTORE 1710:LO=&HF000
1390 FOR I=1 TO 55:SU=0:FOR O=1 TO 16
1400 READ A$:A=VAL("&H"+A$):POKE LO,A:SU=SU+A:LO=LO+1
1410 NEXT:READ S$:S=VAL("&H"+S$)
1420 IF S<>SU THEN PRINT"Data Error In";1710+(I-1)*10:BEEP:END
1430 NEXT:CLS:RETURN
1440 '***** SC,HI,TI,ST *****
1450 LOCATE 35,2:PRINTUSING"##";ME
1460 LOCATE 20,1:PRINTUSING"######";SC
1470 LOCATE 33,1:PRINTUSING"####";TI
1480 RETURN
1490 '***** ﾊﾟﾀｰﾝ ﾃﾞｰﾀ *****
1500 DATA 0000,0000,C009,7E00,00C0,0000,0030,0003,0000,1,9,2,2,17,2,14,6
1510 DATA 0000,0000,4080,0027,8400,0010,1008,0004,0007,2,7,2,3,18,9,10,6
1520 DATA 0000,0000,1871,0011,8019,0180,1003,0001,0000,2,6,13,2,5,4,8,6
1530 DATA 0000,0000,0000,A002,01C0,F007,0000,02A0,0000,9,4,17,3,3,3,9,7
1540 DATA 0000,0000,0000,1003,0E00,01C0,8138,8107,0100,1,9,2,3,11,9,9,2
1550 DATA 0000,0000,360F,9008,90C8,F00E,0000,FFFF,0300,18,9,2,2,16,5,9,2
1560 DATA 0000,0000,FFFF,0080,0100,0087,0108,0080,0100,3,9,10,6,9,7,16,6
1570 DATA 0000,8001,0000,0220,0410,0808,1004,2002,4001,1,9,17,1,2,1,9,3
1580 DATA 0400,0400,100B,1818,2004,2804,4002,4002,8001,1,9,18,9,2,2,4,7
1590 DATA 0000,4000,4000,120D,1209,5249,1A0F,12A0,1E00,2,3,16,5,8,7,14,3
1600 DATA 0000,0000,0000,1CE7,0000,2492,2492,2492,2492,18,9,2,3,9,5,8,3
1610 DATA 0000,61FE,0200,01FE,4000,05FE,0C00,05FE,0400,18,9,15,1,3,1,7,1
1620 DATA 0000,0000,0000,01E3,0000,0400,2440,2545,6445,1,9,2,3,18,9,10,3
1630 DATA 0000,0000,7BDE,4A42,0BCE,4842,7842,0000,4218,9,2,14,4,4,4,18,1
1640 DATA 0000,0000,7A5E,43C2,324E,0A42,7A42,0000,4208,15,4,4,4,14,6,7,4
1650 DATA 0000,2004,1FF8,0220,0AAC,E88A,0FF8,0001,0000,1,9,10,2,17,5,9,9
1660 DATA 0000,0000,7BDE,4210,4210,2108,1084,1084,0000,1,9,5,5,17,4,9,5
1670 DATA 0000,0000,325E,2A48,2188,224A,7244,0000,0000,8,5,14,6,4,6,1,1
1680 DATA 0000,0000,0003,0F80,0008,0000,8000,0002,0002,10,9,17,6,2,2,1,1
1690 DATA 0000,0000,C001,0012,0012,0012,0012,001E,0000,2,2,17,2,2,8,5,9
1700 '***** ﾏｼﾝｺﾞ & ｷｬﾗ ﾃﾞｰﾀ *****
1710 DATA C5,29,29,29,29,29,E5,D1,29,19,11,B0,F0,19,11,70,05D5
1720 DATA 99,01,96,00,ED,B0,C1,3E,27,CD,E5,07,ED,43,D7,9F,0852
1730 DATA CD,A4,07,3E,E0,CD,66,18,3E,E3,CD,66,18,3E,1D,CD,0775
1740 DATA 66,18,3E,1D,CD,66,18,3E,1F,CD,66,18,3E,E6,CD,66,0623
1750 DATA 18,3E,E9,CD,66,18,3E,47,CD,E5,07,ED,43,D7,9F,CD,083B
1760 DATA A4,07,3E,E1,CD,66,18,3E,E4,CD,66,18,3E,1D,CD,66,0710
1770 DATA 18,3E,1D,CD,66,18,3E,1F,CD,66,18,3E,E7,CD,66,18,05D6
1780 DATA 3E,EA,CD,66,18,3E,17,CD,E5,07,ED,43,D7,9F,CD,A4,0898
1790 DATA 07,3E,E2,CD,66,18,3E,E5,CD,66,18,3E,1D,CD,66,18,0686
1800 DATA 3E,1D,CD,66,18,3E,1F,CD,66,18,3E,E8,CD,66,18,3E,05FD
1810 DATA EB,CD,66,18,3E,77,CD,E5,07,C9,00,00,00,00,00,00,056D
1820 DATA 00,80,C0,E4,F8,E0,A0,B0,00,00,00,00,00,E0,A0,B0,077C
1830 DATA 00,00,00,00,00,40,A0,10,3E,DF,CF,0F,1F,6F,9D,19,042F
1840 DATA 00,00,00,00,00,0F,1D,19,00,00,00,00,00,05,08,11,0063
1850 DATA F0,E0,E0,E0,E0,F8,F0,20,F0,E0,00,C0,80,18,30,20,09F0
1860 DATA A0,40,00,C0,80,18,30,20,1F,0E,1C,3C,3D,7F,7F,60,04A8
1870 DATA 1F,0E,03,03,03,40,60,60,0A,04,03,03,03,40,60,60,024D
1880 DATA 7C,FB,E3,F0,F8,F6,B9,98,00,00,00,00,00,F0,B8,98,08C9
1890 DATA 00,00,00,00,00,50,A8,10,00,01,03,27,1F,07,05,0D,016B
1900 DATA 00,00,00,00,00,07,05,0D,00,00,00,00,00,05,00,05,0023
1910 DATA F8,70,78,7C,7C,FE,06,06,F8,70,80,80,80,02,06,06,06D8
1920 DATA A8,50,80,80,80,02,06,06,0F,07,0E,0E,0F,3F,18,0C,032A
1930 DATA 0F,07,01,07,03,30,18,0C,0A,05,01,07,03,30,18,0C,00E3
1940 DATA 7F,3F,1F,1F,1F,03,01,00,7F,7F,7F,7F,7F,7F,7F,00,0498
1950 DATA 7F,7F,7F,7F,7F,7F,7F,00,7F,3F,1F,1F,1F,03,01,00,0498
1960 DATA 7F,7F,7F,7F,7F,7F,7F,00,7F,7F,7F,7F,7F,7F,7F,00,06F2
1970 DATA 7F,3F,1F,1F,1F,03,01,00,7F,7F,7F,7F,7F,7F,7F,00,0498
1980 DATA 7F,7F,7F,7F,7F,7F,7F,00,7F,3F,1F,1F,1F,03,01,00,0498
1990 DATA 7F,7F,7F,7F,7F,7F,7F,00,7F,7F,7F,7F,7F,7F,7F,00,06F2
2000 DATA 00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,0000
2010 DATA 00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,0000
2020 DATA 00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,0000
2030 DATA 00,00,00,FF,FF,0A,0A,00,00,00,00,FF,FF,0A,0A,00,0424
2040 DATA 00,00,00,00,00,0A,00,00,38,44,47,47,44,38,00,0190
2050 DATA 00,38,44,47,47,44,38,00,00,00,00,40,00,04,00,00,01CA
2060 DATA 00,00,60,70,B8,DA,B6,2C,00,00,60,70,B8,DA,B6,2C,0688
2070 DATA 00,00,60,70,B8,D8,B0,20,00,00,0C,3F,7F,FF,BF,BF,0677
2080 DATA 00,00,0C,3F,7F,FF,BF,BF,00,00,0C,3F,7F,FF,BF,BF,068E
2090 DATA 58,F8,FE,FF,7E,F8,E0,00,58,F8,FE,E4,7E,F8,E0,00,0B2B
2100 DATA 40,E0,FE,E4,7E,F8,E0,00,37,27,05,00,1C,3F,C3,00,06D9
2110 DATA 37,27,05,00,1C,3F,C3,00,37,27,05,00,1C,3F,C3,00,0302
2120 DATA 00,00,30,FC,FE,FF,FD,FD,00,00,30,FC,FE,FF,FD,FD,0A46
2130 DATA 00,00,30,FC,FE,FF,FD,FD,00,00,06,0E,1D,5B,6D,34,0650
2140 DATA 00,00,06,0E,1D,5B,6D,34,00,00,06,0E,1D,1B,0D,04,018A
2150 DATA F4,64,E0,00,38,FC,C3,00,F4,64,E0,00,38,FC,C3,00,085E
2160 DATA F4,64,E0,00,38,FC,C3,00,1A,1B,7E,FF,7E,1F,07,00,0685
2170 DATA 1A,1B,7E,27,7E,1F,07,00,02,03,7E,27,7E,1F,07,00,02CC
2180 DATA 00,E0,58,AC,D6,AA,FF,FF,00,E0,18,84,C2,02,FF,FF,09A0
2190 DATA 00,E0,18,04,02,02,01,01,00,07,1D,2B,57,6A,FF,FF,0410
2200 DATA 00,07,18,21,43,40,FF,FF,00,07,18,20,40,40,80,80,0480
2210 DATA 55,BF,55,FF,FF,AB,55,FF,01,1D,01,FF,FF,01,01,FF,0884
2220 DATA 01,01,01,01,01,01,01,FF,D5,AA,D5,FF,FF,EA,D5,FF,0816
2230 DATA C0,80,C0,FF,FF,C0,80,FF,80,80,80,80,80,80,80,FF,0ABC
2240 DATA 21,00,F4,06,08,3E,00,CB,1B,CB,17,77,23,10,F6,06,04CF
2250 DATA 08,3E,00,CB,1A,CB,17,77,23,10,F6,C9,00,00,00,00,0476
```

評…かわいいじゃないの(一同)

by やまお

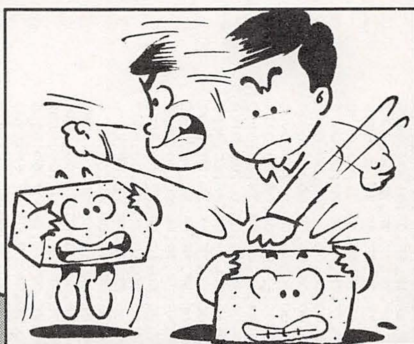
評…きまりすぎだよ(影)いいじゃない(編集長)

by Konalman

★こんにちは。僕は，今“編集部冒険”をＭＸＳ２で作っています。同時に，ペーパー・アドベンチャーも作っているので，両方ともだしたいと思います。期待してください。(埼玉県春日部市・**荻島大介13才**)……**【影：ポッ。】**

JR-100用

ばしこん！



ちゃちゃまる

⊙わけがわからん

なんと！庭の一部にぽっかり大きな穴が開いているではないか。好奇心あふれるあなたは，中を探検することにしたが，内部はわけのわからない鐘乳洞（しょうにゅうどう）であった。しかも，オバケまでいるではないか。これではそう簡単に進めそうにもない。

⊙やりかた

X で前進，Z であとずさり（？）です。・でパンチ（前方向のみ），スペース・キーでジャンプで，キーを離すとそこへ落ちます。ジャンプは，2ブロック上までです。 RETURN は自殺です。

パンチとジャンプのキー入力はマシン語を使用していますので，ジャンプ中に方向を変えたり，ジャンプ，パンチなども可能です。

その他，ルールなどは**第1図**を見てください。最初に，何かキーを押すとゲーム・スタートです。

⊙内 容

これは，一風変わったパズルゲームでして，とにかく，オバケにつかまらないようにして，前へ進んで行けばいいのです。

オバケは，正確に追ってくるので，いろいろくふうしなければいけませんが，自分では，そんなにゲームをムズかしくしてはいないつもりです。でも，ただ前へ進んで行くのでは，必ず「煮干し！」，じゃなかった「かぼし！」とハマるようになっています。何度かやれば，正しい方法がわかってくるでしょう。そのへんがムズかしいと思います。

最後までクリアするとエンディングになります。そこで，最初の場所から要したタイムが表示されるのですが，これは進みかたの手順によって，もちろん速くなったり，遅くなったりします。つまり，最後までの行きかたが一つではないので，その中から最短手順を見つけてクリアすればいいのです。最初の場所から一度も死なず，タイムが690以下でクリアするとメッセージが変わるので，これを目標にガンバってください。

自分が，一定以上進むと，途中の場所からはじまります。

⊙ゲーム・オーバー

①片足でも，トゲ・ブロックやオバケ（気絶中を含む）に乗っかったとき。
②オバケにつかまってしまったとき。
③画面の下に落ちてしまったとき。
④ RETURN を押したとき。

⊙プログラム

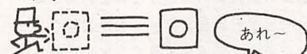
10行から80行までは，マシン語データと面のデータのチェックサムですが，いちおうSAVEしてからRUNさせたほうが無難です。データにエラーがないならはぶいてください。

なんだかリストがわかりずらいでし

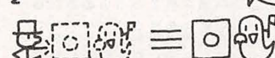
《第1表》変数表

X，X1…自分の座標
Y，Y1…敵の座標
N…自分のX軸座標
N1…敵のX軸座標
T…自分のジャンプの高さ
C…スクロールのカウント
D…Cのカウントが偶数であるかのフラグ
E…自分の落下中のフラグ
F…自分のジャンプ中のフラグ
G…敵が追いかける方向
H…追いかけるX軸向きに障害があるかのフラグ
M…タイム・オーバーになったことがあるかのフラグ
A1…敵のX軸向きになにかがあるか
B…自分の頭上になにかあるのか
B1，B2…自分の足の下になにかあるのか
V…クリアまでの時間（最初のところから）
U，U1，U2…USR用
K，K1…PICK用
R～R6…パンチ用
I，J，J1…FOR～NEXT用
S…敵が気絶しているかのフラグ

パンチ

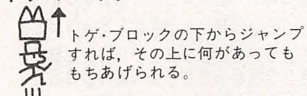


ブロックの横に何もないとき，パンチでブロックを吹き飛ばせる。ブロックが，何かにぶつかったり右端に行くと止まる。



ブロックの横にオバケがいるときは，ブロックごと吹き飛ばせる。オバケが何かにぶつかったり，右端まで行くと止まる。

トゲ・ブロック



トゲ・ブロックの下からジャンプすれば，その上に何があってももちあげられる。



この状態のとき，トゲ・ブロックをもちあげれば，オバケは気絶して追ってこなくなる。ただし，オバケが画面左端まで行くと復活する。

（注）オバケは，画面左端にいるとき，スクロールさせても，それ以上行かない。

《第1図》やりかた

★僕の友人Mは，テスト前になるといつもマークIIIを貸してくれる。そして，テストが終わるとすぐ持ってかえってしまう。なんていい友人なんだ!!（愛知県豊橋市・くしざしくん15才）……【編：まるで影さんのようだね。】

ょう。これは，スクロールや自分の移動が８ドット，オバケの移動が16ドットにもなっているのが，一つの理由です。はじめは，すべて16ドットに統一したのですが，操作性が悪いので，こうしました。

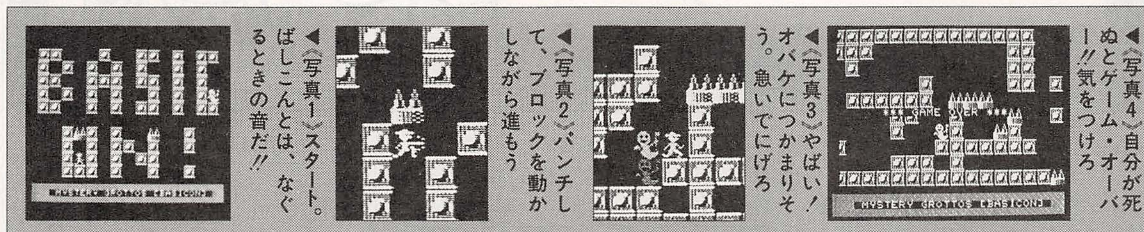
それと，論理式を使っているので，「なにがなんだかわからない」部分もあるでしょう。論理式によるプログラムの簡素化は，参考になると思いますので，どこでどのように使われているのか，各自調べてみるといいでしょう。

面の表示は，16進→３進で行なっています。０が空白，１がブロック，２がトゲ・ブロックです。変換の方法は，10進または，16進の数値をＸ（０≦Ｘ≦＄７ＦＦＦ）と置き，それをｎ進数に変換したａケタ目を抽出するなら，ＭＯＤ（X/n^{a-1}，ｎ）の式が成り立ちます（ＪＲ－100の場合）。

この方法だと，原理的には，何進数にも変換できますが，進数が大きくなるほどケタ数に制限がでてきます。スピードも決して遅くはないですけど，スクロールの際，自分のキャラが見えずらいのが欠点です。

それから，なんでこのような式になるのかというのは，むずかしいので省略します。知りたいのなら，10進→10進変換の場合で研究してもらえばわかるでしょう。

このプログラムは，その他，いろいろおもしろい（？）ことをしているところがあるので，やはり各自調べてください。効果音は，数学で習った関数をヒントにしたりして，とても苦労しました。



▲《写真１》スタート。ばしこんとは，なぐるときの音だ!!

▲《写真２》パンチして，ブロックを動かしながら進もう

▲《写真３》やばい！オバケにつかまりそう。急いでにげろ

▲《写真４》自分が死ぬとゲーム・オーバー!!気をつけろ

ばしこん！のプログラム・リスト

```
1 REM▬▬▬▬▬▬▬▬▬▬▬▬▬▬▬▬▬▬▬▬
2 REM  MYSTERY GROTTOS [BASICON]  S61.11.19 BY Y.N
3 REM▬▬▬▬▬▬▬▬▬▬▬▬▬▬▬▬▬▬▬▬
10 DIMS(15):OPTIONOVF1:FORI=1TO15:READA$:A$="$"+A$:S(I)=VAL(A$):NEXT
20 RESTORE1000:FORI=1TO97:READA$:A$="$"+A$:A=A+VAL(A$):NEXT
30 IF A<>11252 PRINT"MACHINE DATA ERROR!":END
40 RESTORE3000:FORI=0TO14:A=0:FORJ=1TO10:READA$:A$="$"+A$:A=A+VAL(A$)
50 NEXT:IF A<>S(I+1) PRINT"DATA ERROR IN ";3000+I*10:END
60 NEXT
70 DATA 514E,B974,6751,7A8F,3219,BD2B,707E,6153
80 DATA 308A,A4D4,6025,3265,0B89,8D1E,A2A2
100 GOTO800
109 REM▬▬▬ MAIN ▬▬▬
110 PICKK:IF K=13 GOTO700
120 X1=X:X=X+(K=88)-(K=90)
130 IF (PEEK(X+33)>$8F)+(PEEK(X+1)>$8F) X=X-1
140 IF (PEEK(X)>$8F)+(PEEK(X+32)>$8F)   X=X+1
150 N=MOD(X-$C100,32):X=X+(N<1)-(N>14)
160 U=USR(U1,X1,$8C):U=USR(U1,Y1,$8C)
170 IF N>14 N=N-1:GOSUB370
180 Y=Y-W+(N1<1)*2:Y1=Y1-W:W=0:U=USR(U1,Y,$98):IFS S=(N1>0)
190 F=USR(U2,8,2)*(E=0):IFF GOTO420
200 T=0
210 B1=PEEK(X+64):B2=PEEK(X+65):IF (B1<$90)*(B2<$90)*(F=0) GOTO460
220 E=0
230 U=USR(U1,X,$80):V=V+1
240 IF ((B1>$93)+(B2>$93))*(E=0) GOTO700
250 IF USR(U2,8,1) GOTO480
260 GOTO300
270 IF F+E=0 U=USR(U1,X,$88):POKE1,255:BEEP1:BEEP0:GOTO110
280 GOTO110
299 REM▬▬▬ OBAKE UGOKI ▬▬▬
300 Y1=Y:N1=MOD(Y-$C100,32):P=N-N1:P1=X/32-Y/32:IFS GOTO270
310 G=SGN(P)*2:IFG P2=Y+G+32:GOTO330
320 G=SGN(P1)*64:P2=Y+G+1
330 Y=Y+G:A1=PEEK(P2)
340 IF (A1<$8C)*G GOTO700
350 IF A1>$8F L=H*40+320:H=1:Y=Y1:GOTOL
360 H=0:GOTO270
369 REM▬▬▬ SCROLL ▬▬▬
370 U=USR($300C):C=C+1:IF MOD(C,2) D=1:GOTO410
380 IF C=262 GOTO5000
390 D=0:Q=1:READA$:A$="$"+A$:A=VAL(A$)
400 FORJ=$C35ETO$C11E STEP-64:U=USR(U1,J,MOD(A/Q,3)*4+$8C):Q=Q*3:NEXT
410 W=1:RET
419 REM▬▬▬ JUMP ▬▬▬
420 B=PEEK(X-32):IF (B>$8F)+(PEEK(X-31)>$8F) E=1:F=0:GOTO440
430 X=X-32:T=T+1:IFT>4 F=0
440 IF (B=$96)*(T<3)*(X>$C17F) GOTO600
450 GOTO210
459 REM▬▬▬ DOWN ▬▬▬
460 E=1:T=0:X=X+32:IF X>$C380 GOTO700
470 GOTO230
479 REM▬▬▬ PANCHI ▬▬▬
480 U=USR(U1,X,$84):FORI=-20TO8:POKE1,I*I*2+80:BEEP1:NEXT:BEEP0
490 R=PEEK(X+34):R1=(R=$90):R2=PEEK(X+36):R3=R1*32:R4=(R=$92)+R1
500 IF R4*(R2>$97) R5=1:GOTO520
510 IF R4*(R2<$90)=0 GOTO590
520 R6=X+30-N-D-R5*2
530 FORI=X+2TO R6
540 U=USR(U1,I+R3-2+(I<X+4)*2,$8C):U=USR(U1,I+R3,$90)
550 IF R5 Y=I+R3+2:Y1=Y:U=USR(U1,Y,$98)
560 IF PEEK(I+34+R5*2)>$8F I=R6
570 NEXT
580 FORI=8TO0 STEP-1:POKE1,255-I*I*I:BEEP1:NEXT:BEEP0
590 R5=0:GOTO260
599 REM▬▬▬ TOGE BLOCK ▬▬▬
600 FORI=1TO3:POKE1,120-I*10:BEEP1:POKE1,90-I*20:BEEP:NEXT
610 IF PEEK(X-96)=$9A S=1
620 U=USR(U1,X-64,$8C):U=USR(U1,X-128,$94):GOTO230
699 REM▬▬▬ MISS ▬▬▬
700 U=USR(U1,Y1,$8C):U=USR(U1,Y,$98)
710 FORI=30TO130 STEP100
720 FORJ=ITOI+120 STEP5:POKE1,J:BEEP1
730 OPTIONCMODE1:FORJ1=1TO(J-20)/8:NEXT:OPTIONCMODE0
740 NEXT:NEXT:BEEP0:OPTIONCMODE1
750 LOCATE10,7:PRINT"*** GAME OVER ***"
760 PICKK1:IF K1=0 GOTO760
770 IF C>143 M=1
780 C=M*100:V=V*M:GOTO830
799 REM▬▬▬ SHOKI ▬▬▬
800 RESTORE1000:FORI=$3000TO$3060:READA$:A$="$"+A$:POKEI,VAL(A$):NEXT
810 FORI=$C000TO$C0DF:READA$:A$="$"+A$:POKEI,VAL(A$):NEXT
820 POKE18,$2F:POKE19,$FF:U1=$3000:U2=$304D:OPTIONCMODE1:OPTIONOVF1
830 CLS:RESTORE3000+M*50:FORI=1TO31:GOSUB370:NEXT
840 FORI=$C3A0TO$C3FF:POKEI,$4C:NEXT
850 LOCATE22,3:PRINT" MYSTERY GROTTOS [BASICON] "
860 PICKK:IF K+K1=0 GOTO860
870 S=0:X=$C307:Y=$C15E:Y1=Y:X1=X
880 GOTO110
999 REM▬▬▬ MACHINE DATA ▬▬▬
1000 DATA A7,00,4C,A7,01,4C,A7,20,4C,A7,21,39,CE,C1,00,A6
1010 DATA 01,A7,00,08,8C,C3,9F,26,F6,CE,C1,00,86,8C,A7,00
1020 DATA A7,20,A7,40,A7,60,A7,80,A7,A0,A7,C0,A7,E0,CE,C2
1030 DATA 00,A7,00,A7,20,A7,40,A7,60,A7,80,A7,A0,A7,C0,A7
1040 DATA E0,CE,C3,00,A7,00,A7,20,A7,40,A7,60,39,DF,1E,97
1050 DATA 1E,96,1F,B7,C8,01,B6,C8,00,43,94,1E,27,02,86,01,39
1999 REM▬▬▬ CHR DATA ▬▬▬
2000 DATA 00,03,1F,07,07,03,01,07,00,80,F0,40,E0,80,00,C0
2010 DATA 0B,13,23,06,06,6C,38,00,A4,98,80,E0,30,18,20,30
2020 DATA 00,00,00,07,3F,0E,0F,07,00,00,00,00,E0,80,C4,01
2030 DATA 02,0F,17,27,17,0C,18,E0,00,FF,00,61,B4,30,20,30
2040 DATA 03,1F,07,07,03,01,07,0B,80,F0,40,E0,80,00,C0,A0
2050 DATA 0B,07,02,02,06,06,08,0C,90,90,D0,60,60,60,20,30
2060 DATA 00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00
2070 DATA 00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00
2080 DATA 7F,55,55,55,57,57,5F,5F,FF,54,54,54,F4,D4,CC,CC
2090 DATA 5F,5F,50,54,55,55,7F,00,8C,0C,14,14,54,54,FF,00
2100 DATA 08,08,14,14,14,32,32,32,08,08,14,14,14,32,32,32
2110 DATA 61,FF,F5,FD,F5,FD,F5,FD,61,FF,51,44,51,44,51,44
2120 DATA 0F,1F,36,36,3F,30,19,0F,05,87,C5,C4,C4,C6,8C,34
2130 DATA 6F,F7,97,0F,0F,07,03,00,C4,80,C4,C2,FE,FC,F8,E0
2140 DATA FF,FF,FF,FF,FF,FF,FF,FF,FF,FF,FF,FF,FF,FF,FF,FF
2999 REM▬▬▬ ROUND1 DATA ▬▬▬
3000 DATA 72DB,5661,1CA2,0037,2620,556E,2620,0009,7005,597D
3010 DATA 0000,72DB,0025,72DB,4DD6,50B0,4E4C,4CED,4CED,4CED
3020 DATA 4D59,53FE,4CED,668E,7003,6778,4DD7,4E4F,4E2B,50B3
3030 DATA 4CE4,4F42,4ED3,4ED3,4D23,72AF,71F2,0001,032C,0BD2
3040 DATA 27E9,2288,7061,66E3,696B,252B,1A18,58B8,032C,0BD2
3049 REM▬▬▬ ROUND2 DATA ▬▬▬
3050 DATA 25CD,0000,0051,72A6,72A6,52EA,4FC9,69D6,584E,4CEA
3060 DATA 5998,556F,4E31,733A,0002,0002,0002,0002,0002,0002
3070 DATA 0002,266F,266F,006C,0004,011B,02DA,0C07,02EC,011B
3080 DATA 0004,1440,0058,00AF,08F2,0001,0901,0013,08DD,005B
3090 DATA 0CB2,000A,72AF,72AF,7255,723D,71F5,7210,753A,74E9
3100 DATA 577C,5596,5572,567D,5686,5685,5686,5596,5686,5686
3110 DATA 7303,4CE4,4CE4,4E31,4D11,4E31,4CE4,556F,4CE4,4CF0
3120 DATA 59B3,59B3,0000,0B7F,1A9E,5E54,4F41,5E54,1A9E,0B7F
3129 REM▬▬▬ CLEAR! DATA ▬▬▬
3130 DATA 08DC,097E,2649,088B,00F3,1C7A,088B,1C7A,0000,097E
3140 DATA 3D11,3CC0,0000,25F8,02D9,0000,0000,0000,0000,0000
4999 REM▬▬▬ CLEAR! ▬▬▬
5000 FORI=1TO3000:NEXT:CLS
5010 FORI=1TO30:GOSUB370:NEXT
5020 FORI=$C2A0TO$C3FF:POKEI,$7C:NEXT
5030 FORI=15TO21:LOCATEI,2:PRINTSPC(28):NEXT
5040 LOCATE16,3:IF (M=0)*(V<690) GOTO5060
5050 PRINT"♣ YOKU GANBARIMASHITANE! ♣":GOTO5070
5060 PRINT"♦ ANTAWA SUGOI! TENSAI!! ♦"
5070 LOCATE18,7:PRINT"YOUR TIME  IS ";V
5080 LOCATE20,3:PRINT"BY CHACHAMARU...JR-100...."
5090 POKE1,RND(200):BEEP1:BEEP0:GOTO5090
```

★なんと私は，ケンターッキーフライドチキンの前に立っているカーネル人形に道を聞いてしまった大ボケ者です。（千葉市・**松本泰光13才**）……【**影**：なんてやつだ!!**編**：酔っぱらって人形とケンカしてたのは誰でしたっけ？】

JR-200用

ROOM 16

（ルーム）

平田　正典



⊙内　容

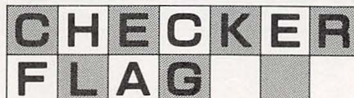
ウォータークンをあやつり，16の部屋に閉じこめられている16人のお姫様たちを救出するというパズルゲームです。

⊙キャラの説明

◎聖なる岩…赤と白と緑がある。赤と緑は破壊不可能だが白は可能。中からアイテムが出現するものもある。

◎わな…これは，その昔からどろぼうよけにあったもので，一度通るとそこに赤い岩が出現し，引き返せなくなってしまう。

◎魔法のつぼ…赤と青と黄と白がある。赤は水分を1,000にもどす力がある。青は水分を500増やしてくれる。黄色は水分を2倍に，白は5倍にする力を秘め



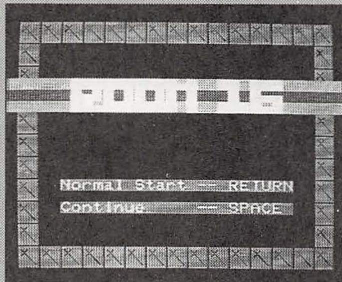
編：パズルゲームも，このゲームくらいにルールがもりだくさんになると，プログラムも大きくなりますね。

Dr.D：まあそうだな。しかし見やすいプログラムならリストが長くてもわかりやすい。

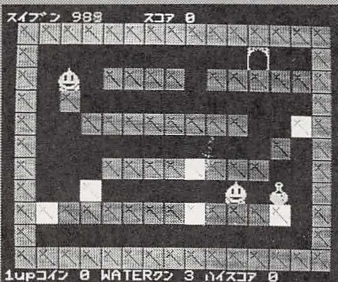
編：このプログラムはキレイに作ってあるので，わかりやすいですね。

《第1表》変数表

X，Y	ウォータークンの座標
VR(,)，V(,)	VRAMの内容
Z( )，ZZ( )	データ文→VRAMに変換
C( )	各キャラの色
C$( )	各キャラの形
NK	ウォータークンの残り数
G	取った1UPコインの数
W	お姫様を救出したかのフラグ
F	階段を登るときのX座標増加量
M	面
S，HS	スコア，ハイスコア
C，BC	ウォータークンの下の色
M$	ウォータークンの下のキャラ

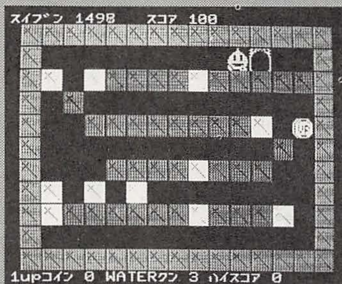


▲《写真1》タイトル画面。コンティニューがあるのがうれしいネ！

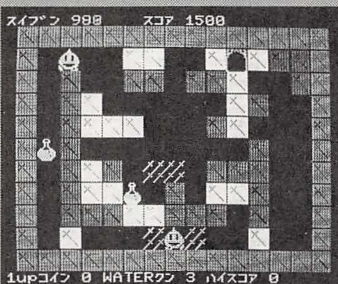


▲《写真2》お姫さまを救出して，とびらに入ったら面クリアです

▼《写真3》やった！　面クリアだ!! しかし，1面からむずかしいなぁ



▼《写真4》お姫さまのまわりはワナだらけ。どうやったら解けるか？



ROOM16のプログラム・リスト

```
75   REM ====================== R O O M 1 6 ======================
85   REM =====  1986.11.9.ｶﾝｾｲ  ALL BASIC  MASANORI.HIRATA.  JR-2oo  =====
95   REM ============================================================
100 TEMPO 80:POKE 0,0:DIM P($FF),VR(14,10),V(14,10),C(19),C$(19),ZZ($F),A$*63
105 REM ____  ﾕｰｻﾞｰﾃｲｷﾞﾓｼﾞ  ____
110 FOR N=0 TO 23:READ A$:FOR I=0 TO 7
120 POKE $C000+N*8+I,VAL("$"+MID$(A$,I*2+1,2)):NEXT :NEXT
130 DATA 0000000000000000,0101030F1F337373,000080E0F0989C9C
140 DATA F3FFFF60783F677C,9EFEFE0C3AF6EE0C,F3FFFF60B8DFEF60
150 DATA 9EFEFE0C3CF8CC7C,6DCA78E040C08080,B6531E0702030101
160 DATA 80808080808080C0,0101010101010103,7F7F6E757B756E7F
170 DATA FFFFFFFFFFFFFF7F,7F7F7F7F7F7F7F00,BFDFEFF7FBFFFF00
180 DATA 010A040A10204080,0304070202020418,8040C08080804030
190 DATA 3F7F7F7F7F3F1F0F,F8BCFCFCDCF8F0E0,00172C5BB7BFB6B6
200 DATA 00F018ECF6FE8EB6,B6B6B9BF5F2C1700,B68EBEBEFC18F000
205 REM ____  ｼｮｷｾｯﾃｲ  ____
210 JR$=CHR$(31)+CHR$(29)+CHR$(29)
220 FOR I= 1 TO  5:P(I+27-(I=4)*23)=I          :NEXT
```

★ハガキのソフト・ベストテンのところに夢大陸アドベンチャーと書こうとしたが，スペースがないのでグラディウスと書いてしまった。(東京都目黒区・**影さん何とかして11才**)……【**影**：もうかりまっか…はどうするんだ!!】

ている。また，その約1/3は白い聖なる岩の中に隠されていると言われている。

◎1UPコイン…10個集めるとウォータークンが1人増える。

◎ウォータークン…←→で左右に動ける。また，階段状になっているところは登っていくこともできる。さらに，↑で上に，スペース・キーで左右に白い聖なる岩を出現，消去させる力を持っている。

◎お姫様…人間の目から見れば，色がピンクということ以外はウォータークンと何らかわらない。

◎出口の門…お姫様を救出してからでないとでれないのはストーリーからして当たりまえ。

⊙その他

まず，RUN1320として，ルームデータをチェックしてください。結果は1351行以下にあります。あと，ゲーム中にRUBOUTキーを押すとギブアップすることができます。

最後に，このゲームを全16面クリアできる人は絶対にいない！ と宣言しておきます。何日でも悩んでください。

参考

ファミコン・ゲーム

「ソロモンの鍵」

```
230 FOR I= 0 TO  9:C$(I)="+,"+JR$+"-.":C(I)=7 :NEXT
240 FOR I=16 TO 19:C$(I)="01"+JR$            :NEXT
250 FOR I= 9 TO 19:READ C(I)                 :NEXT
260 FOR I=10 TO 15:READ B$,C$:C$(I)=B$+JR$+C$ :NEXT
270 FOR I= 0 TO  3:READ Z(I)                 :NEXT
280 FOR I= 0 TO $F:READ ZZ(I)                :NEXT
290 DATA 2,0,5,3,5,7,6,7,7,7,7
300 DATA "  ","  ",//,//,'!"',#$,'!"',%&,45,67,"'(",)*
310 DATA 10, 1, 9, 0,11,13,12,15,14,17
320 DATA 18,19, 2, 4, 3, 6, 5, 7, 8, 0
325 REM  デ"モ ガ"メン*ヒョウジ"
330 GOSUB 870:COLOR 7,3,0:LOCATE 0,6 :S=0:NK=3:G=0
340 PRINT "                              ";:COLOR ,2
350 PRINT "                              ";:COLOR ,3
360 PRINT "                              ";:COLOR ,1
370 LOCATE 5,15:PRINT "Normal Start -- RETURN"
380 LOCATE 5,17:PRINT "Continue     -- SPACE "
390 PICK I:IF I<>13 AND I<>32 THEN 390
400 LOCATE 0,0:COLOR ,0,3:M=(I=32)*M:IF M=0 THEN M=1:RESTORE 1000:GOSUB 930
405 REM  ゲ"-ムガ"メン*ヒョウジ"
410 COLOR 7,0,0:CLS:LOCATE 13,8:PRINT "Room";M :FOR I=0 TO 999:NEXT
420 GOSUB 870
430 FOR B=1 TO 9:FOR A=1 TO 13 :I=V(A,B):VR(A,B)=I
440 COLOR C(I):LOCATE A*2+1,B*2+1:PRINT C$(I);
450 IF I>16 THEN COLOR I-12:PRINT "23";
460 IF I=13 THEN X=A:Y=B:VR(A,B)=10
470 NEXT :NEXT
480 SB=1000:F=0:C=0:W=0:M$=C$(10):COLOR 7,,0
490 LOCATE 0,0 :PRINT "スイブ"ン";SB;"  スコア";S
500 LOCATE 0,23:PRINT "1uPコイン";G;"WATERクン";NK;"ハイスコア";HS;
505 REM  メイン*ルーチン
506 REM  WATERクン*イト"ウ
510 BC=0 :SB=SB-1:COLOR 5,,0:LOCATE 5,0:PRINT SB;" "; :IF SB=0 THEN 820
520 IF F<>0         THEN X=X+F:B=B-1:F=0:GOTO 580
530 IF VR(X,Y+1)>9 THEN Y=Y+1:B=Y-1:A=X:GOTO 580
540 A=X:B=Y:PICK I      :ON P(I)+1        GOTO 510,550,550,680,820,690
550 N=(28-I)*2+1:X=X+N :IF VR(X,Y)>9     THEN 580
560 X=A:Y=B:IF VR(X,Y-1)>9 AND VR(X+N,Y-1)>9 THEN Y=Y-1:F=N
570 IF C=2 AND F=0                        THEN 510
580 N=VR(X,Y)-9:ON N GOTO 620,610,610,610,600,610,590,590,590,590
590 SB=1000*(N=7)+SB*(N>7)*((N=9)+(N=10)*4+1)+(N=8)*500:S=S+100
600 G=G+(N=5):ON (N=5)+1 GOSUB 650,660 :BEEP 1:GOTO 620
610 BC=N:W=W+(N=3):IF N=6 AND W>0              THEN 760
620 COLOR C,,1:LOCATE A*2+1,B*2+1:PRINT M$;
630 COLOR 5    :LOCATE X*2+1,Y*2+1:PRINT C$(E+12);:SOUND 1500,1
640 E=(E=0):C=BC:I=-(C=2)+(C=6)*5+10:VR(X,Y)=I:M$=C$(I) :GOTO 510
645 REM  スコアヒョウジ"
650 COLOR 7,,0:LOCATE 16,0:PRINT S;:RETURN
655 REM  1uPコイン*ショリ
660 IF G=10 THEN NK=NK+1:G=0:COLOR 7,1,0:LOCATE 16,23:PRINT NK;
670 COLOR 6,0,0:LOCATE 6,23:PRINT G;:RETURN
675 REM  イワコシュツゲ"ン*ショウキョ
680 A=0:B=1:GOSUB 700:SOUND 600,2:GOTO 510
690 B=0:FOR A=-1 TO 1 STEP 2:GOSUB 700:SOUND 2000,1:NEXT:GOTO 510
700 N=VR(X+A,Y-B):LOCATE (X+A)*2+1,(Y-B)*2+1
710 ON (N=10)+(N<9)*2+1 GOTO 750,720,730
720 VR(X+A,Y-B)=1   :COLOR 7,,1      :PRINT C$(1)    :RETURN
730 VR(X+A,Y-B)=N+9:COLOR C(N+9),,1:PRINT C$(N+9);:IF N<7 THEN 750
740 COLOR 3+(N=8)*2:PRINT "23"
750 RETURN
755 REM  クリア!*ショリ
760 LOCATE A*2+1,B*2+1:PRINT C$(10)
770 COLOR 7,,0:LOCATE 9,12:PRINT " ダ"ッシュツ,セイコウ! "
780 FOR I=1 TO 3:FOR N=2000 TO 0 STEP -100:SOUND N,1:NEXT:NEXT
790 FOR I=1 TO SB/100:S=S+100:LOCATE 16,0:PRINT S;:SOUND 700,1:NEXT
800 IF M<16 THEN M=M+1:GOSUB 930:GOTO 410
```

```
810 GOTO 840
815 REM  アウト!*ショリ
820 COLOR 2,,1:LOCATE X*2+1,Y*2+1:PRINT C$(12):NK=NK-1
830 IF NK>0 THEN FOR I=15 TO 1 STEP -1:SOUND I*400,I+2:NEXT :GOTO 410
840 COLOR 7,,0:LOCATE 9,12:PRINT " ゲ"-ム*オ-バ"- "
850 FOR I=0 TO 999:POKE $CA00,2:POKE $CA00,0:NEXT :IF S>HS THEN HS=S
860 GOTO 330
865 REM  マワリノイワ*ヒョウジ"
870 COLOR 4,0,1:CLS :FOR I=0 TO 14
880 LOCATE I*2+1, 1:PRINT C$(0);:VR(I, 0)=9
890 LOCATE I*2+1,21:PRINT C$(0);:VR(I,10)=9 :NEXT
900 FOR I=0 TO 9
910 LOCATE  1,I*2+3:PRINT C$(0);:VR( 0,I)=9
920 LOCATE 29,I*2+3:PRINT C$(0);:VR(14,I)=9 :NEXT :RETURN
925 REM  Room*デ"-タ-
930 READ A$,B$:FOR Y=1 TO 9:FOR X=1 TO 7
940 A=VAL("$"+MID$(A$,(Y-1)*7+X,1)) :SOUND RND(1)*4000+2000,1
950 FOR I=0 TO 3:A=A/2:D(3-I)=INT(A+.5)-INT(A):NEXT
960 FOR I=0 TO 1:V(X*2+I-1,Y)=Z(D(I*2)*2+D(I*2+1)):NEXT :NEXT:NEXT
970 N=1:FOR Y=1 TO 9:FOR X=1 TO 13
980 IF V(X,Y)=0 THEN V(X,Y)=ZZ(VAL("$"+MID$(B$,N,1))):N=N+1
990 NEXT:NEXT :RETURN
1000 DATA 00000c032a8aa820000000aaaa0c000002002a9a800403030eaaba900000000
1010 DATA 32c16ce
1020 DATA 305076820a2b0824001802d40900e0000802e3ca8025c8d802a5a880303f040
1030 DATA 13fc6c006df020
1040 DATA 7555440ab99abc055547c0a9aaaa05115500aa99900bf155078abbb8f05155c
1050 DATA 4e4444b4e1ccc2d4
1060 DATA 03353c00226a80c215000dca68bc021d0800226a00021d00000a60300015010
1070 DATA 1f203f000ec6
1080 DATA 400ec040bbabb0000c000ee0c2ec0000000bbbfb8000000000aeee804000004
1090 DATA 325555155c55555c55555
1100 DATA dc0001c4aeea8c0b22c000822b880822b400922a800cc00004aa2e845033314
1110 DATA d1c00cc3c2060000
1120 DATA f000e55aba82750438255296425525a425530002000aaaa0a0000000ff55550
1130 DATA dc10230eced
1140 DATA 02c060020808203dc4ff02a95aa0021d200209582035d5ff02a95aa0c00400f
1150 DATA c3f00af3e300cf351
1160 DATA 00000002aaaa800003f802a2a28000002802a2a2800003280ea2a2800130400
1170 DATA 213744
1180 DATA 5557d555d77fd55ff55d557555557f55d5dd555555555d5557555575d75d55d
1190 DATA fa8bfffffffff8fffeeeeffec1e
1200 DATA 3f000002aea800c000000a2b82a8a24800082c82808a68200000aac00280030
1210 DATA 203410d00
1220 DATA aaaaaaa5c150d4a82a0a8dc370dca82a0a85c3f0dca82a0a8dcddcd4aaaaaaa
1230 DATA 88d88a8b88188ce87f68
1240 DATA 3f28c08eacaa886ab2a88002c3080a08a800b0c000082b82008020000000aa
1250 DATA 424174440703
1260 DATA 3ff08a82aa087820108a8e220800ef20aa0eaa0a1000009fa55508a8fff4400
1270 DATA 544451663d742555555
1280 DATA c730174003207c0ae23b0243182021 01b20d3220b0262109020b20b0d5f0030
1290 DATA 2f50f0004004ff34f0168
1300 DATA d14100442082400b24be004b2fb00852d9008b4b2008fcbd01e5666053c0fc0
1310 DATA 1660540b4f5f38c0f28484
1315 REM  チェックサム
1320 DIM A$*63:RESTORE 1000:AD=1000:FOR I=1 TO 16:READ A$,B$:A=0:B=0
1330 FOR N=1 TO 63      :A=A+VAL("$"+MID$(A$,N,2)):NEXT :PRINT AD;A, :AD=AD+10
1340 FOR N=1 TO LEN(B$):B=B+VAL("$"+MID$(B$,N,2)):NEXT :PRINT AD;B, :AD=AD+10
1350 NEXT :END
1351 REM  1000-3944 1010-637   1020-4961 1030-1444  1040-6766 1050-1959
1352 REM  1060-3944 1070-1065  1080-5087 1090-1792  1100-5520 1110-1228
1353 REM  1120-4915 1130-1220  1140-5390 1150-1869  1160-3757 1170-295
1354 REM  1180-7603 1190-5878  1200-4553 1210-389   1220-8748 1230-2881
1355 REM  1240-5287 1250-631   1260-6508 1270-1518  1280-4204 1290-1782
1356 REM  1300-5852 1310-2251
1357 REM ===========================================================ROOM16
```

★僕の友人T・Kは，「源平討魔伝」のポスターを見て，「あっ！デーモン小暮だ!!」と言った。（神奈川県川崎市・やっちゃん12才）……【編：そう言えば，FCの聖飢魔IIもでましたね。影：うーん！他人ごととは思えない。】

M5(BASIC-I)用

STRAY
（ストレイ）

佐々木　弘司



◆すと〜り〜

ある日，普通の高校生の高橋雅人君は夢を見ました。それは，次元の割れめに落ち込んで，もがき苦しんでいる夢でした。

◆遊びかた

あなたは，雅人君をカーソル・キー(なのかな？)で左右に動かし，穴に落ちないようにしてください。

でも，カーソル・キーだけでは，どうしても行けないところがあります(最初からだけどさっ)。そういう場合は，ジャンプしましょう。ジャンプのしかたは，左側のシフトキーでパネル二つ分，コントロール・キーで三つ分，ファンクション・キーで四つ分，ジャンプします。

しばらく進みつづけると面クリアの表示がでて，クリアです。

最後に，雅人君は，とても根性があるので，パネルに，足のはしっこ，手の先っぽでものっかっていれば，死にません。

５面まで進むと，１面にもどります。

◆ぷろぐらむの入力方法

まず，**リスト１**を打ち込んでＳＡＶＥ，つぎに，**リスト２**を打ち込んでＳＡＶＥ，そして，**リスト３**を打ち込んでＳＡＶＥしてください。

あとは，それぞれＣＨＡＩＮさせると勝手にはじまります。

◆改造のアドバイス

リスト２のマップデータを変えるとよりおもしろくなると思います。マップデータは０が「ない」，１が「ある」として，四つのデータを16進に変え，それを二つくっつけて作っています。

でも，表示しているのは，２進数にしたときの右から七つのデータだけですので，そこに気をつければ簡単です。

CHECKER FLAG

編：ＢＡＳＩＣマガジン編集部投稿の少ないかわいそうなパソコンを救済する委員会からお知らせです。

Ｍ５が，危機にさらされています。これをだまって見ていてはいけません。Ｍ５のユーザーのかたは今すぐに，たくさん投稿してください。ランダム・コーナーいきはもう目の前です。お願いします。

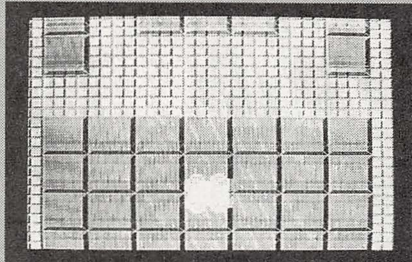
Dr.D：さて，もういいかな，編君。

編：はい，どうぞ。

Dr.D：このゲームじゃが，この大きなキャラは気に入ったぞ。もっともスプライトを使える機種では楽だがな。

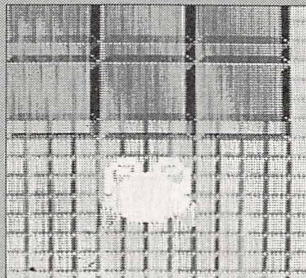
編：キャラが大きいと，それだけいろいろ表現しやすいですよね。

Dr.D：そうじゃ。このゲームもその点……とほめたいところなんじゃが，あまり生かされていないな。ジャンプ中のキャラをもっと大幅にいじってくれると画面に動きができて楽しくなるぞ。

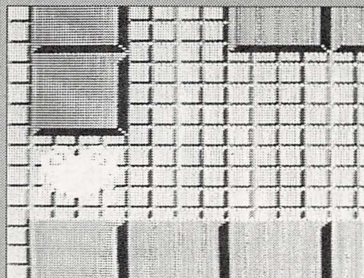


▲《写真１》ゲーム・スタート！ひたすら走ってゴールをめざせ

▼《写真２》せーの！ジャンプ!!ジャンプは３種類あるゾ



▼《写真３》やばい!!はまってしまった。一度でも死ぬとゲーム・オーバー



★昨年も，一度も載れなかった。たぶん今年も一度も載れないだろう（これで42通目）。…(宮城県伊具郡・Mr. NOBO★D16才)……【影：苦節１年！ついにやりました!!編：だけど，このペンネームはじめて見ましたよ。】

《リスト1》STRAYのスプライト・データ・リスト

```
10rem [redacted] FONT PROGRAM [redacted]
20 print "USUUSL":mag 3
30 for J=&2978 to &2AD8:vpoke J,vpeek(J)or vpeek(J)/2 or vpe
ek(J)/4:next J
50 stchr "67777f7f7f777300" to 78,1:stchr "7777777f7f7f3600"
 to 87,1
60rem [redacted] CHR PROGRAM [redacted]
75 stchr "fffefefefefefe80" to 0,1:stchr "fffefefefefefe80"
to &20,1
76 vpoke &3B80,&40:vpoke &3B84,&40:vpoke &3B90,&C0:vpoke &3B
91,&C0
80 stchr "ffffffffffffffffffffffffffffffffefcf8f8f8f8f8ff
fffffffffffffffffffffffffff8f8f8f8f8f8f8" to &80,1
90 stchr "fffffffffe0c080ffffffffff000000f8f8f8f8f8040201"
to &86,1
130rem [redacted] SPRITE PROGRAM [redacted]
140 stchr "00000070f1f1f1f1f1f1f0f0700000000000000e0f0f8f8f8f
8f8f8f0e0000000000000000002020206060200000000000000" to 0,0
150 stchr "0000000000004060604040400000000000001c225a4050404000
0000000000000000000000000000000000000002020a025a4438" to 6,0
160 stchr "001c2438200000000080c0f0e0c000000000000003070f0301000
00000041c243800" to 12,0
170 stchr "00000070f1f1f1f1f1f1f0f0700000000000000e0f0f8f8f8f
8f8f8f0e0000000000000000002060602020200000000000000" to 16,0
180 stchr "000000000000404040606040000000000000000000000000000
0404040405a221c38445a020202020000000000000000000000" to 22,0
190 stchr "0000c0e0f0c0800000000000303824 1c000038241c0c0000000
001030f07030000" to 28,0
200 stchr "00000070f1f1f1f1f1f1f0f0700000000000000e0f0f8f8f8f
8f8f8f0e0000000000000000002020206060200000000000000" to 32,0
210 stchr "0000000000004040406060400000000000001c225a40404040000
000000000000000038445a02020202000000000000000000000" to 38,0
220 stchr "001c2438300000000080c0f0e0c00000000038241c0c0000000
001030f07030000" to 44,0
230 stchr "0000000000003070f0f0f070300000000000000000c0e0f0f0f
0f0e0c00000000000000000000101010000000000000000" to 48,0
240 stchr "000000000000008080800000000000000000000c1228202000
0000000000000000000000304814040400000000000000000000" to 54,0
250 stchr "0000000c141800000203030000000000000000000302818000000
40c0c000000000" to 60,0
260 stchr "00000000000000103030100000000000000000000000000080c0c
080000000000000000000000000000000000000000000000000" to 64,0
270 stchr "00000000000000000000000000000000000000000000000202000
000000000000000000000000004040000000000000000000000" to 70,0
280 stchr "00000000000000000040400000000000000000000000000000002
0200000000000000" to 76,0
320 cls &20:rem [redacted] LOADER [redacted]
330 print cursor(13,4)"EXIT-1";cursor(10,12)"WAIT A MINUTE";
cursor(1,20)"PROGRAMED BY KOUJI SASAKI  1986":chain
```

《リスト2》STRAYのマップデータ・リスト

```
10 let AD=0:restore 100
20 read MA$:if MA$="END" then goto 50
30 let MA=val("&"+MA$):vpoke AD,MA:let AD=AD+1:goto 20
40rem [redacted] LOADER [redacted]
50 chain
80rem [redacted] MAP DATA [redacted]
100 data 41,5d,5d,49,5d,5d,55,55,14,77,77,63,6b,6b,6b,6b,7f,
41,14,36,36,36,36,00,7f,7f,3e,3e,1c,1c,49,6b
110 data 63,63,6b,6b,6b,08,08,49,6b,6b,6b,63,6b,6b,63,63,63,
6b,63,6b,63,63,00,6b,00,3e,3e,3e,00,41,7f,7f
120 data 3e,3e,2a,2a,22,00,36,3e,08,3e,36,00,22,3e,3e,22,00,
20,3e,3e,20,00,08,08,08,08,00,1a,3e,3e,02,00
130 data 00,3e,3e,0c,1e,36,00,1c,3e,36,3e,1c,00,3c,3e,06,3e,
3c,00,36,36,3e,3c,30,00,22,3e,3e,22,00,00,00
140 data 7f,7f,7f,7f,7f,20,2e,2a,3a,02,5e,42,7f,51,5d,45,74,
05,7f,22,2e,23,6e,2b,2e,20,7f,20,5c,56,00,7f
150 data 04,08,10,20,10,00,08,04,02,04,00,08,00,00,00,08,00,
00,08,04,02,01,02,03,08,10,20,00,10,00,00,08
160 data 00,08,00,00,08,00,08,00,14,00,00,02,08,00,00,12,00,
08,00,01,00,12,00,08,00,02,10,00,04,20,00,2a
170 data 14,00,00,22,08,00,40,08,01,04,20,02,08,00,02,00,08,
02,00,10,04,00,00,08,00,08,00,08,00,08,08,08
180 data 00,08,04,10,00,00,02,10,00,00,04,02,00,00,08,00,04,
00,10,00,00,00,08,00,08,00,00,00,04,00,02,08
190 data 00,00,02,00,00,00,04,00,00,00,08,00,04,00,00,02,00,
04,00,00,00,04,00,00,00,0a,00,00,10,00,00,00
200 data END
```

《リスト3》STRAYのメイン・プログラム・リスト

```
10 cls:scol 0,10:scol 1,7:scol 2,14:scol 3,6:poke &701A,4
20 dim Q$(4),DR(4):let Q$(0)="■○○♠":let Q$(1)="♣～～┻":let Q$(
2)=Q$(1):let Q$(3)="┳||─":let Q$(4)="←←←←↓":goto 400
30 let CH$="fffefefefefefe80":let EL=4:let JU=0:let X=14:let
 RS=0:cls:let E$="":for I=0 to 20 step 4
40 for J=2 to 26 step 4:print cursor(J,I);Q$(0);Q$(4);Q$(1);
Q$(4);Q$(2);Q$(4);Q$(3);:next J,I
50 gosub 250:for I=0 to 3:loc I to X*8,128:next I:if EL=0 th
en gosub 200
60 let EL=EL-1:if EL=-1 then let EL=3
70 call &12BF:for J=0 to 6:if mid$(E$,J+1,1)="1" then print
cursor(J*4+2,0);Q$(EL):next J else next J
80 if JU<>0 then let JU=JU-1:scod 0,32:scod 1,36:scod 2,40:s
cod 3,44:goto 50
90 let DR(1)=vpeek(&3A00+X):let DR(2)=vpeek(&3A03+X):let DR(
3)=vpeek(&3A60+X):let DR(4)=vpeek(&3A63+X)
100 for I=1 to 4:if DR(I)=0 or DR(I)=&20 then let RS=RS+1:ne
xt I
110 if RS=4 then goto 300 else let RS=0
120 let IN=inp(&38):if IN=2 then let JU=16 else if IN=1 then
 let JU=12 else if IN=4 then let JU=8
130 if IN<>0 then goto 50
140 let SC=SC+10:let I=peek(&702B):let X=X+(I=54)-(I=55):got
o 50
200 let E$="":let N$=hex$(vpeek(AD)):let B$=right$(N$,2):for
 J=1 to 2
210 let V$=mid$(B$,J,1):let E=val("&"+V$):let V=abs(E>7)
220 let V1=abs(E>3 and E<8 or E>11):let V2=abs((E mod 4)=2 o
r(E mod 4)=3):let V3=abs(((E mod 2)=1)or E=1)
230 let E$=E$+num$(V)+num$(V1)+num$(V2)+num$(V3):next J:let
DE$=right$(E$,7):let E$=DE$
240 let AD=AD+1:if AD=(RO*&40)then goto 500 else return
250 let CH$=right$(CH$,2)+left$(CH$,14):stchr CH$ to 0,1:stc
hr CH$ to &20,1
260 if JU<>0 then return else if MS=0 then goto 270 else got
o 280
270 scod 0,0:scod 1,4:scod 2,8:scod 3,12:let MS=1:return
280 scod 0,16:scod 1,20:scod 2,24:scod 3,28:let MS=0:return
300 for J=32 to 76 step 16:for I=0 to 3:scod I,I*4+J:next I:
for K=1 to 1000:next K:next J
310 for I=0 to 3:loc I to 300,300:next I:cls:print cursor(7,
8)"GAME OVER!";SC:for K=0 to 3000:next K:goto 400
400 cls:print cursor(12,3)"EXIT-1";cursor(5,10)"HIT ANY KEY
TO START";cursor(1,20)"PROGRAMED BY KOUJI.SASAKI 1986"
410 let AD=0:let E$="":let RO=1:let SC=0:if peek(&702B)<>0 t
hen goto 30 else goto 410
500 cls:print cursor(6,8);"ROUND";RO;" CLEAR";cursor(8,10)"G
O TO THE NEXT ROUND":for K=0 to 5000:next K:let RO=RO+1
505 if RO=6 then let RO=1:let AD=0
510 goto 30
```

★くりひろしさん。最近，パソコン・レクチャーが"アニメ"してるよ！やーいロリコン!!（福岡市・アニメロ 14才）……【**編**：そう言いながら，じつは内心では喜こんでるよ。**くりひろし**：これからもがんばります！】

M5(BASIC-G)用

マール
MARL!!



松川　一豊

★お話し

体の弱い男の子のヒロシくんは，毎日窓の外を見ながら，「僕も，あんなふうに，みんなと外で遊びたいなぁ…」と，つぶやいていました。それを聞いた天使のマールくんは，「そうだ，僕がなんとかしてあげよう!!」と言いました。

ヒロシくんを元気にするには，満月の夜に空から降ってくるという，「命の水」を飲ませてやるのが一番です。というわけで，マールくんはヒロシくんのためにがんばるのですが…。

★ゲーム・スタート!!

マールくんを動かして，空から降ってくる「命の水」(水色) を集めてください。命の水といっしょに「悪魔の砂」も降ってきます。これにぶつかるとアウトです。空中には，マールくんのじゃまをする悪魔がいます。矢を放ってくるので気をつけて!!

空からは「水晶」も降ってきます。これを取ると悪魔がコインに変わり，取ることができます。また，ときどき降ってくる「流れ星」を取ると1面クリアです。マールくんが5回やられるとゲーム・オーバーです。

なお，移動はカーソル・キー，リプレイは右シフトキーです。

★プログラムについて

例のごとく２本にわかれています。**リスト１**をＲＵＮすると，画面に背景が描かれ，**リスト２**がロードされます。

このプログラムで一番苦労したのはフル・グラフィックです。Ｍ５のグラフィックは気をつけないとすぐにこわれちゃうんです。

★しめくくり

メルヘンタッチ(？)のゲームに挑戦してみました。いかがでしたか？

それでは，また何か送りますんでヨロシク!!　それではＢＹＥ－ＢＹ!!

●P. S.

小津高校のみなさん，ベーマガ読んでますか？　いっぺん「寄り合い」でもしてみたらいかがなもんでしょうか。

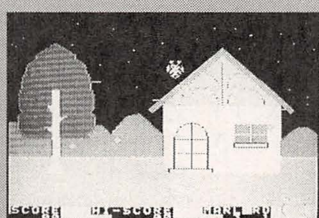
《リスト１》MARL.!!の画面データ・リスト

```
10! **** MARL !! *****
20! * DATA & SCREEN  *
30! * 1986 8/13 [WE] *
40! * By K.Matsukawa *
50 print "[illegible]":mag 2
60 restore 480:for I=96 to 143:read CH$:stchr CH$ to I:next:
restore 350
70! == SCREEN ==
80! ## TREE ##
90 ginit:fcol 11:gosub $LI1:gosub $LI2
100 paint 44,143:paint 39,82:paint 39,102:paint 48,93
110 fcol 12:gosub $LI1:paint 44,24,11,12
120! ## HOUSE ##
130 fcol 14:bar 128,80,223,143:fcol 4:bar 185,98,211,114
140 fcol 6:gosub $LI1
150 fcol 7:paint 175,79,6,14:fcol 6:draw 144,63,207,63:draw
175,39,175,79
160 gmove 156,79:circle 16,,,180,360:gmove 194,79:circle 16,
,,180,360
170 gmove 156,63:circle 16,,,290,360:gmove 194,63:circle 16,
,,180,250:paint 175,29
180 fcol 1:box 132,139,167,143:gosub $LI2
190 gmove 150,109:circle 13,,,180,360:box 184,115,212,119
200 fcol 11:draw 185,107,211,107:draw 198,98,198,114
210! ## BACK ##
220 fcol 10:draw 0,128,39,128:draw 48,128,127,128:draw 224,1
28,255,128
230 paint 128,191,10,11,1,14::fcol 4:for I=1 to 3:gosub $LI1
:next
240 paint 0,127,10,11,12,4:paint 48,127,10,11,12,14,4:paint
224,127,10,14,4
250 fcol 10:for I=1 to 50:X=rnd(253)+1:Y=rnd(86)+1:if point(
X,Y)=0 then plot X,Y
260 next
270 print "[illegible]":chain
280$LI1:read X,Y:gmove X,Y
290 read X,Y:if X and Y=999 then return
300 draw X,Y:goto 290
310$LI2:read X,Y,X1,Y1:if X and Y=999 then return
320 draw X,Y,X1,Y1:goto 310
330! == SCREEN DATA ==
340! == TREE ==
350 data 35,144,52,144,47,135,47,67,44,59,43,59,40,67,40,135
,35,144,999,999
360 data 32,75,39,80,32,75,39,86,32,99,39,100,32,99,39,105,5
5,89,48,91,55,89,48,95,999,999,0,0
370 data 39,111,19,111,12,103,12,91,15,87,13,83,13,70,15,64,
15,59,20,42,27,36,27,33
380 data 42,22,45,22,60,33,60,36,67,42,72,59,72,64,74,71,74,
83,72,87,75,91
390 data 75,103,68,111,48,111,999,999
400! ## やね ##
410 data 119,87,175,32,232,87,235,84,175,25,116,84,119,87,99
9,999
420! ## とびら ##
430 data 136,109,136,139,150,97,150,139,163,109,163,139,137,
112,162,112,137,125,162,125,999,999,0,0
440! ## BACK ##
450 data 0,101,5,96,11,96,999,999,224,111,238,100,247,100,25
5,106,999,999
460 data 76,99,80,99,87,107,99,91,109,88,127,107,999,999
470! ## CHARA DATA ##
480 data 070c07071f0e180a,0868f7f76707070f,e030e0b0f0b81888,
1a16efefe3e1f0f8
490 data 070c070d0f1d1811,5868f7f7c7870f1f,e030e0e0f8701850,
1016efefe6e0e0f0
500 data 0000000000000000,0000010307070300,0000000000000000,
0000080c0c080000
510 data 0000000000000000,03070f0f0f070300,0000000000000000,
80c0a0a0e0c08000
520 data 0000000001030307,1f3f1f0f1f3e1800,00000000008080c0,
f0f8f0e0f0f83000
530 data 0000000000000000,0002000400020000,0000000000000080,
0000208000004000
540 data 1c1c0804272b6d77,676f5f1b13070c06,70702040c8a86cdc,
ccecf4b090c060c0
550 data 0000000000000000,0101010103010000,0000000000000000,
0000000080000000
560 data 0000010301010101,0000000000000000,0000008000000000,
0000000000000000
570 data 00000010313b666d,4b1b1a1d1f0c0000,00000070f91bebef,
d3d121e080000000
580 data 00000070f1c1000,0000101c0f070000,000000c0e0f07038,
383870f0e0c00000
590 data 0141211007 0f1fdf,1f0f07102141010 0,00040810c0e0f0f6,
f0e0c01008040000
```

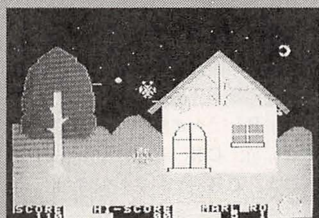
★Dr. Dの髪と影さんの給料袋，どっちが薄いのですか？(島根県邇摩郡・**吉村　剛15才**)……【**影**：私の給料袋は厚いぞ!!**つぐ美**：えーっ本当？**編**：だって，会社に送られてくる影さんあての請求書が入ってますからね。】

CHECKER FLAG

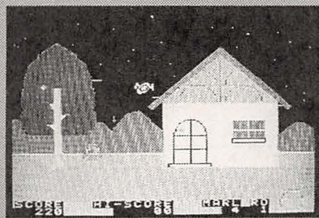
編：メルヘン・タッチなゲームですね。
影：なんて悲しい話なんだろう。えーん。
編：あれ！　影さんが泣いちゃいましたよ。
Dr.D：このゲームはよくできている。リストは長いが，ぜひ遊んでみてくれ。
編：これからも力作を待っています。



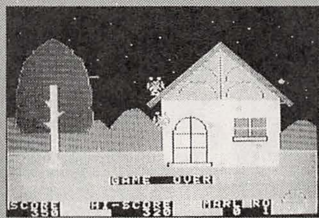
▲《写真１》ゲーム・スタート！　いきなり命の水は降ってくるゾ!!



▲《写真２》いやらしい悪魔の攻撃をうまくかわして動こう



▲《写真３》やった!!　「水晶」を取ったゾ!!　悪魔はコインに変わった



▲《写真４》マールくんが３人やられるとゲーム・オーバーです

《リスト２》MARL!!のメイン・プログラム・リスト

```
10! **** MARL !! *****
20! * 1986 8/14 [TH] *
30! * Program&Music  *
40! * By K.Matsukawa *
50 print "■":ginit,1:dim CF(5),DF(4)
60 console 0:play "t104s118","t104s118","t104s112"
70! == しょき せってい ==
80 SC=0:MA=5:RO=1:LE=10:MN=2
90 WA=0:PO=0:erase
100 scod 12,136:scol 12,10:loc 12 to 224,16:fcol 10:bar 224,
167,247,190
110 fcol 7:draw 228,167,242,167:draw 231,168,231,170:draw 23
9,168,239,170
120 gmove 235,179:circle 11,,,295,360:circle 11,,,0,245
130 fcol 15:locate 1,22:print#1 "SCORE→→HI-SCORE→→MARL→RO"
;:gosub $SC
140 locate 11,23:print#1;right$("     "+num$(HS),5);"0";curso
r(22,23);MA;
150 locate 25,23:print#1;right$(" "+num$(RO),2);
160 X=17:Y=15:scod 0,96:scol 0,15:loc 0 to X*8,Y*8
170 play "o5b4.b16o6c16dco5babgaag2","o4bgbgo5co4go5co4gbgaa
g2","o3go4co3g4f+4g2":sleep 4
180 sleep 1:for I=0 to 5:CF(I)=0:next:for I=1 to 4:DF(I)=0:n
ext:move on
190! == MAIN LOOP ==
200 K=inkey(0):XX=(K=54)-(K=55):YY=(K=51)-(K=46):if XX+YY=0
then goto 240
210 if X+XX<0 or X+XX>30 or Y+YY<0 or Y+YY>17 then goto 240
220 if XX<>0 then scod 0,96-(XX=1)*4
230 X=X+XX:Y=Y+YY:loc 0 to X*8,Y*8
240 if PO>0 then PO=PO-1:if PO=0 then gosub $PE
250 if coinc(0)>0 then gosub $CO
260 if WA=25 then goto $CLE
270 P=post(7,10):if P=-1 then goto 320
280 C=104:CC=7:N=1:if rnd(LE+5)=0 then C=116:CC=11:N=2
290 if rnd(20)=0 then C=108:CC=5:N=3
300 scod P,C:scol P,CC:CF(P-7)=N:XX=rnd(240)
310 loc P to XX,-16:move P to XX,136,2
320 for M=1 to MN:if DF(M)=0 then gosub $DS
330 move M to rnd(240),rnd(136),3:if rnd(LE*5)=0 then gosub
$DA
340 next:for I=5 to 6:if status(I)=0 then erase I
350 next:if rnd(800)=0 and status(11)=0 then gosub $SS
360 goto 200
370$SC:fcol 15:locate 0,23:print#1;right$("     "+num$(SC),5)
;"0";:return
380$DS:scod M,120:scol M,5:loc M to rnd(240),-16:DF(M)=1:ret
urn
390$DA:P=post(5,6):if P=-1 then return
400 V=sgn(Y*8-sprite(M,0)):scod P,124-(V=-1)*4:scol P,5:loc
P to#M
410 move P to X*8,-(V=1)*136,1:return
420$SS:scod 11,112:scol 11,11:loc 11 to rnd(240),-16
430 for I=1 to 5:for J=20 to 100 step 3:sg 0,J,15:next J,I:s
g 0,,0
440 move 11 to rnd(240),192,2:return
450$CO:if coinc(0,1,6)<>-1 then goto $CH
460 CO=coinc(0,7,11):if CO=11 then goto $ST
470 if CO=-1 then return
480 erase CO:if CF(CO-7)=2 then return $OUT
490 move off:if CF(CO-7)=3 then goto 530
500 C1=cos(11,X1):C2=cos(11,X2)
510 gosub $WA:for I=80 to 30 step-3:sg 0,I,15:next:sg 0,,0:S
C=SC+2:gosub $SC
520 move on:return
530 for I=100 to 50 step-2:sg 0,I,15:sg 1,I+30,15:next:sg 0,
,0:sg 1,,0
540 PO=20+LE*2:for I=1 to 4:scod I,132:scol I,11:next:SC=SC+
5:gosub $SC:move on:return
550$PE:for I=1 to 4:scod I,120:scol I,5:next:return
560$CH:if PO=0 then return $OUT
570 CO=coinc(0):if CO=-1 then return
580 erase CO:if CO>4 then return
590 move off:for I=200 to 120 step-1:sg 0,I,15:next:sg 0,,0
600 DF(CO)=0:SC=SC+20:gosub $SC:move on:return
610$ST:erase 11:move off:for I=1 to 5:for J=200 to 100 step-
5:sg 0,J,15:sleep 1,1:next J,I:sg 0,,0
620 gosub $WA:sg 0,100,15:sleep 1,2:sg 0,,0:if WA<25 then go
to 620
630 SC=SC+100:gosub $SC:return $CLE
640$WA:WA=WA+1:R=5+WA*6:X1=R+90:X2=90-R:if X2<0 then X2=450-
R
650 C1=cos(11,X1):C2=cos(11,X2)
660 if X1>180 then S1=-sin(11,360-X1)else S1=sin(11,X1)
670 fcol 7:draw C1+235,S1+179,C2+235,S1+179:return
680! == CLEAR !! ==
690$CLE:for I=1 to 11:erase I:next:sleep 1
700 play "o5b4.a16b16o6co5bagf+gabgd4r","o4bgbgo5co4go5co4go
5co4ao5do4abgbg","o3eao4do3g"
710 play "o5b4.a16b16o6co5bagf+gabg2","o4bgbgo5co4go5co4go5c
o4ao5do4ag2","o3eao4do3g"
720 sleep 8:SC=SC+100:gosub $SC:sleep 2:RO=RO+1:LE=LE-1:if L
E<1 then LE=1
730 if RO=6 then MN=MN+1
740 goto 90
750! == OUT !! ==
760$OUT:move off:scol 0,8:for I=500 to 800 step 4:sg 0,I,15:
sleep 1,1:next:sg 0,,0
770 erase 0:sleep 1:MA=MA-1:locate 22,23:print#1;MA;:if MA=0
 then goto 790
780 erase:X=17:Y=15:scod 0,96:scol 0,15:loc 0 to X*8,Y*8:got
o 180
790 locate 11,19:print#1 "GAME  OVER";:if HS<SC then HS=SC
800 play "l4o6eef+f+gdg18","o5ececf+df+dgdf+dg4","o3ao4do3g4
o4d4o3g4"
810 sleep 4:locate 11,23:print#1;right$("     "+num$(HS),5);
820 if inkey(0)=8 then goto 840
830 if inkey(1)=8 then print "■":end else goto 820
840 fcol 10:bar 88,152,167,159:goto 80
```


★ある日のぼく：「さあて切手でもはるか。ペロペロ…うーんなかなかうまいぞペロペロ…」とやっているあいだに，のりがなくなってしまった。（山梨県中巨摩郡・**伊藤崇樹13才**）……**【影：もしや？この４枚の切手も…。】**

MSX／MSX2用

ソロモン



冨田　直樹

ストーリー

あるところに，「ソロモンの鍵」をプレイして，どうしても5面以上行けない男がいた。

いいかげん頭にきたその男は，「ちっくしょ～，ダーナのバカヤロー！」と，自分の失敗をダーナに押しつけ，自分で似たようなパズルゲームを作ったのであった（今では，自分の面を解いて1人で満足しているという……）。

遊びかた

RUN⏎してタイトルがでたら，スペース・キーを押してください。音楽が流れ，少し待つと画面が描かれてゲーム・スタートです。

ボール状のモンスターにつかまらないように，迷路の中にある鍵を取って，ドアのところへ行けば，1面クリアです。タイムが無くなったり，モンスターにつかまったりすると，その面の最初からやり直しになります。

ちなみに面は全部で6面あります。

操　作

カーソル・キーの左右で移動，上でジャンプです。組み合わせにより，斜めジャンプもできます。

スペース・キーで，自分の向いている方向に石のあるところには石消し，石のないところには石だしができます。ただし，プレイヤーの真横にしかできません。なお，白色の石は石消しできません。

［F1］キーでその面を最初からやり直し，［F2］キーで強制クリアです。

プログラム

いや～，大学受験をひかえているんで何しろ時間がない！よってはぶけるだけはぶいてあります。ゲーム・オーバーもないので，終了させるときは，［CTRL］＋［STOP］を押してください。

迷路データの圧縮のため（？），迷路作成の部分は少し特殊になっています。10000行から，僕がデータ作成に使ったプログラムを載せてありますが，はっきり言って自作の面を作ろうなんて考えないほうがいいでしょう。

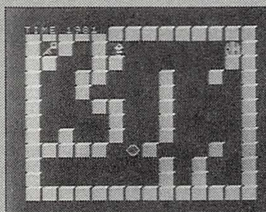
後は，音楽にVGMを使ってみました。スタートが『魔界村』，クリアが『カルテット』，タイム・オーバーが『マッピー』です。少しばかり音程がはずれ

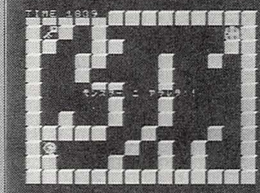
《第1表》変数表

PX，PY	…プレイヤーの座標
X，Y	…プレイヤーの上，横の移動量
D	…プレイヤーの向き
TX，TY	…モンスターの座標
K	…モンスターの向き
D(，)，DX( )，DY( )	…モンスターの移動データ
T	…タイム
KF	…鍵フラグ
B(，)	…迷路データ
C(，)，CX，CY，CA，CB	…データの保存用
ST$( )	…キャラクター（0：空間　1：くずせる石　2：くずせない石　3：鍵　4：ドア）

▲《写真1》ソロモンのタイトル画面。スペース・キーでゲーム・スタート

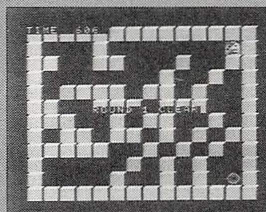
▼《写真2》ぼうしをかぶった自分を操作して左上の鍵を取って脱出だ!!





▲《写真3》モンスターの動きに注意しよう。やられると1人減ります

▼《写真4》鍵を取ってドアのとこまで行けばラウンド・クリアできます



★先日，ゲーム・センターで，ワンダーボーイをしていると，うしろからかたをたたかれた。ふりかえるとそこには先生の姿が……。（奈良県・読さん14才）……【影：先生に，攻略法を教えれば，ゆるしてもらえるかも？】

ているので,「こりゃひどい」と思った人は,カットしてください。

きたないプログラムですが,その辺は大目に見てください。

プログラムの改造

プログラムを直すときは,ＳＣＲＥＥＮ０⏎を実行してください。

「モンスターがいるからクリアできないよぉ!」という人は,○行の最後のＧＯＴＯ○をＧＯＴＯ○に変え,○行のＦＯＲ～ＮＥＸＴのＩの値を変えてスピードを調節してください(50～60が適当)。○は自分で考えてね。

テクニック

ジャンプして(または落ちながら)石だし,石消しができるので活用しよう!

モンスターはどこかに閉じこめてしまえば安心。ただし場所をまちがえるとクリアできなくなるぞ!

ほとんどの面で共通しているあるトリックを見つければ全面クリアも同然。――このゲームは敵がいると,メチャクチャむずかしいので,最初は敵なしでプレイしたほうがいいかもしれません(敵ありで全面クリアできるのは,Dr.Dぐらい!?)。

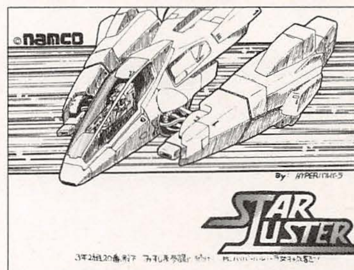
《参考にしたもの》

○テクモ『ソロモンの鍵』

○'85年5月号「松田浩のキャラクタ・ダンシング」『MOKO』

○'84年9月号『ナイコンクラブ物語』

評…女の子でもこの迫力!!(つぐ美)



by HYPERバルバーラ

CHECKER FLAG

編:どこかで見たことのあるようなゲーム……。

影:どこかで聞いたことのあるタイトル……。

Dr.D:そして,どそかで聞いたことのある音楽……。

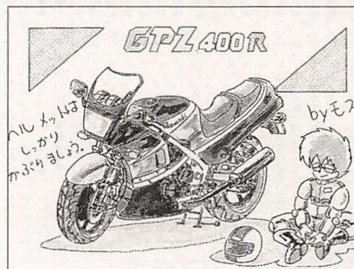
編:……なんて言うとパクリだらけのゲームのようですが,ゲームのほうはオリジナルと言えるんじゃないですか。

Dr.D:うむ,面の作りかたや敵の追いかけのきつさが,うまく調整されていて,ほどよくむずかしく,ほどよくおもしろくできあがっているな。

影:ゲームはいいけど,音楽はなんとかならないかな。最近のゲーム中の音楽って,聞いたことのあるものばっかりですね。

編:そうですね。プロの作るもののようにかっこよくなくていいからオリジナルのほうがうれしいですね。キャラクターなんかにも言えることですけど。

評…海岸までぶっとばそうぜ!!…(影)



by モズ

MSX

ソロモンのプログラム・リスト

```
9 COLOR ,12
10 '●●●●● TITLE ●●●●●
20 COLOR ,1,1:SCREEN3:OPEN"GRP:"AS#1
30 LINE (56,56)-(189,103),7,BF:LINE(56,56)-(189,103),9,B
40 LINE (48,48)-(197,111),11,B
50 PSET(64,64):PRINT#1,"ソロモン"
60 IF STRIG(0) THEN 70 ELSE60
70 PLAY"V1403L12DGB-GB-04D03B04DGCGB-","V1303L12R4DGBGB04D03A04CG","V1403L12R2DG
BDA04C"
80 PLAY"04CE-GE-G05CF05CECEF","03B04CE-C04E-G05D04F05C04F05CD","03GB;04D03A04CE-
03GDFDFG"
90 PLAY"05L8G16G16G4G+AG+GF+GR1604G16G2."     ,"05L8E-16E-16E-4E-E-E-E-E-DR1604D1
6D2.","05L8C16C16C4CCCCC04BR1603B16B2."
100 '●●●●● ショキセッテイ ●●●●●
110 CLEAR800,&HCFFF:SCREEN1,2:KEY OFF:DEFUSR=&H7E:DEFUSR1=&HDF00:GOSUB810
120 CLS:WIDTH32:DEFINTA-Z:DIMB(11,13),C(11,13),D(1,3)
130 KEY OFF:ON KEY GOSUB 740,780
140 D$=CHR$(29)+CHR$(29)+CHR$(31)
150 ST$(0)="  "+D$+"  ":ST$(1)="♣♣"+D$+"♥♦":ST$(2)="○と"+D$+"●あ"
160 ST$(4)="ゃょ"+D$+"ゅっ":ST$(3)="いえ"+D$+"うお"
170 FOR I=0TO3:READ DX(I),DY(I):FOR J=0TO1:READ D(J,I):NEXT:NEXT
180 '●●●●● SCREEN ●●●●●
190 FOR I=0TO13:B(0,I)=2:C(0,I)=2
200 B(11,I)=2:C(11,I)=2:NEXT
210 FOR I=1 TO11:B(I,0)=2:C(I,0)=2:B(I,13)=2:C(I,13)=2:NEXT
220 RESTORE1370
230 READ PX,PY,TX,TY:CX=PX:CY=PY:CA=TX:CB=TY
240 FORI=1TO12:FORJ=0TO1
250   READA$:A=VAL("&h"+A$)
260   FORN=1TO5
270     B=A MOD3:B(J*5+N,I)=B:C(J*5+N,I)=B:A=A¥3
280 NEXTN,J,I
290 B(1,1)=3:C(1,1)=3:B(1,12)=4:C(1,12)=4
300 '●●●●●●●●●●●●
310 FOR I=0TO11:FORJ=0TO13
320   LOCATEJ*2+2,I*2:PRINTST$(C(I,J));
330 NEXTJ,I
340 D=1:KF=0:T=2000:C=8:PUT SPRITE1,((PX+1)*16,PY*16+1),2,0
350 PUT SPRITE 2,((PX+1)*16,PY*16+1),15,1
360 KEY(1) ON:KEY(2) ON
370 '●●●●● MOVE ●●●●●
380 FORI=0TO5:NEXT:IF B(PY+1,PX)=0 THEN PY=PY+1:U=U-Z:Z=Z+1:PLAY"V13L16N=U;":GOT
O 480
390 S=STICK(0):U=70:Z=1
400 IF(S=3)*(D=-1)+(S=7)*(D=1)THEN D=-D:GOTO 480
410 IF(S=1)OR(S=2)OR(S=8)THEN IF B(PY-1,PX)=1 OR B(PY-1,PX)=2 THEN 480
420 Y=(S=1)OR(S=2)OR(S=8):X=((S=7)OR(S=8))-((S=2)OR(S=3))
430 ON B(PY+Y,PX+X)+1 GOSUB440,450,450,460,470:GOTO 480
440 PX=PX+X:PY=PY+Y:RETURN
450 RETURN
460 PX=1:PY=PY+Y:PLAY"V10S10M3000O6L16CDEFGR6":B(1,1)=0:LOCATE4,2:PRINTST$(0):KF
=1:RETURN
470 PX=12:PY=1:IF KF THEN RETURN640 ELSE RETURN
480 PUT SPRITE1,((PX+1)*16,PY*16),2,D+1
490 PUT SPRITE2,((PX+1)*16,PY*16),15,D+2
500 '●●●●● STONE ●●●●●
510 IF STRIG(0) THEN520 ELSE540
520 A=B(PY,PX+D):IF A<2 THEN530 ELSE540
530 A=1-A:B(PY,PX+D)=A:PLAY"S10M3000O4L4A":LOCATE(PX+D+1)*2,PY*2:PRINTST$(A)
540 T=T-1:IF T<0 THEN 550 ELSE LOCATE1,0:PRINTUSING" TIME #### ";T:GOTO 600
550 LOCATE10,11:PRINT"  TIME OVER  "
560 PLAY"T171V1506D4D-8C405B8B-2.A4G8F+4E8D2.","T171V1405B4.A4G8F+4.D4.E4.D4.04B
2.","T171V1303G4.04G4D803D4.04D4.03G4.04G4D803G4.04G4."
570 PLAY"C4C+8D4D+8E2.D4D+8E4F8F+2.B4B-8A4A-8G2.","05A4B806C405B8A4.E4.A4B806C4C
```

★影さんって先月号を読んでみると,とっても仕事熱心で,ハンサムで,女の子の人気のまとだそうですね。(新潟県三島郡・**ねこパゲ15才**)……**【編**:えっ!影さんが人気のまとだって?ダーツのまとのまちがいじゃないの。**】**

```
+8D2.05G406D8D-4C805B2.","C4.05C404G8C4.05C4.04D4.05D404A8D4.05D4.03G405D804G4D8
03G2."
580 FOR I=0 TO 20000:NEXT:GOSUB 740
590 '●●●●● MONSTER ●●●●●
600 A=B(TY+DY(D(0,K)),TX+DX(D(0,K))):IF A=1 OR A=2 THEN K=D(1,K):GOTO 620
610 K=D(0,K):TX=TX+DX(K):TY=TY+DY(K)
620 C=18-C:PUTSPRITE0,((TX+1)*16,TY*16),C,4
630 IF PX=TX AND PY=TY THEN LOCATE7,11:PRINT"   ﾓﾝｽﾀｰ ﾆ ﾔﾗﾚﾀ!!   ":GOTO560 ELSE380
640 '●●●●● CLEAR ●●●●●
650 PUTSPRITE1,(208,16),2,D+1:PUTSPRITE2,(208,16),15,D+2
660 LOCATE8,11:PRINTUSING"  ROUND # CLEAR!!  ";M+1
670 M=M+1:IF M<6 THEN700
680 LOCATE9,13:PRINT"   ｵﾒﾃﾞﾄｳ!!    ":LOCATE9,14:PRINT"  ｾﾞﾝﾒﾝｸﾘｱﾃﾞｽ  "
690 M=0:RESTORE1370
700 PLAY"V13T140L1205E2EFGD1C4.C8FEDC2.","V13T140L1205C2CCC04B1A4.A805CC04BG2.",
"V13T140L1204A2AAAG1F4.F8AAGE2."
710 IF PLAY(0)=0THEN 720 ELSE710
720 PUT SPRITE 0,(0,208):CLS:GOTO 230
730 '●●●●● REPLAY ●●●●●
740 BEEP:FOR I=1 TO10:FORJ=1TO12
750 B(I,J)=C(I,J)
760 NEXTJ,I:PY=CY:PX=CX:TX=CA:TY=CB:T=1000+500*H:RETURN310
770 '●●●●● GIVE UP ●●●●●
780 BEEP:M=M+1:IFM=6 THENM=0:RETURN220
790 RETURN230
800 '●●●●● CHARACTER ●●●●●
810 RESTORE 930:FOR D=&HDF00 TO&HDF2F:READ A$:A=VAL("&H"+A$):POKE D,A:NEXTD:A=US
R1(0)
820 READA$:A=VAL("&H"+A$):IF A=256 THENA=USR(0):GOTO890
830 TP=A*8+&H400:FOR D=0TO7:READ B$:B=VAL("&H"+B$):VPOKE TP+D,B
840 VPOKE TP+D+&H800,B:VPOKE TP+D+&H1000,B:NEXTD
850 TP=TP+&H2000:FOR D=0TO7:READ B$:B=VAL("&H"+B$):VPOKE TP+D,B
860 VPOKE TP+D+&H800,B:VPOKE TP+D+&H1000,B:NEXTD
870 GOTO 820
880 '●●●●● SPRITE ●●●●●
890 RESTORE 1140 :FOR I=0 TO 4:S$="":FOR J=0 TO 31
900   READA$:S$=S$+CHR$(VAL("&H"+A$))
910 NEXTJ:SPRITE$(I)=S$:NEXTI
920 RETURN
930 DATA 21,0,0,11,0,D0,1,0,8,CD,59,0,21,0,D0,11,0,8
940 DATA 1,0,8,CD,5C,0,21,0,D0,11,0,10,1,0,8,CD,5C,0,21,0,20,3E,F0,1,0,18,CD,56,
0,C9
950 '●●●●● CHARACTER DATA ●●●●●
960 DATA 0,3F,7F,FF,FF,FF,FF,FF,FF,F1,F1,F1,A1,A1,A1,A1,A1
970 DATA 1,FF,FF,FF,FF,FF,FF,FF,FF,A1,A1,A1,A1,A1,A1,A1,A1
980 DATA 2,FF,FE,FC,FC,FC,FC,FC,FC,F1,F1,F1,A1,A1,A1,A1,A1
990 DATA 3,FC,FC,FC,FC,FC,FC,FC,FC,A1,A1,A1,A1,A1,A1,A1,A1
1000 DATA 4,3F,7F,FF,FF,FF,FF,FF,FF,F1,F1,F1,E1,E1,E1,E1,E1
1010 DATA 5,FF,FF,FF,FF,FF,FF,FF,FF,E1,E1,E1,E1,E1,E1,E1,E1
1020 DATA 6,FF,FE,FC,FC,FC,FC,FC,FC,F1,F1,F1,E1,E1,E1,E1,E1
1030 DATA 7,FC,FC,FC,FC,FC,FC,FC,FC,E1,E1,E1,E1,E1,E1,E1,E1
1040 DATA 8,0,0,0,0,0,0,0,1,F1,F1,F1,F1,F1,F1,F1,A1
1050 DATA 9,7,7,F,1D,3C,76,63,0,A1,A1,A1,A1,A1,A1,A1,F1
1060 DATA A,0,FE,FE,E6,E6,FE,FE,FE,51,A1,A1,A1,A1,A1,A1,A1
1070 DATA B,80,0,0,80,C0,0,0,0,A1,51,51,A1,A1,51,51,51
1080 DATA C,0,7,17,37,77,77,F7,F7,F1,91,91,91,91,91,91,91
1090 DATA D,FF,CF,CF,FF,F7,F7,F7,F7,E1,E1,E1,E1,91,91,91,91
1100 DATA E,0,C0,D0,D8,DC,DC,DE,DE,51,91,91,91,91,91,91,91
1110 DATA F,FE,FE,FE,FE,DE,DE,DE,DE,E1,E1,E1,E1,91,91,91,91
1120 DATA100
1130 '●●●●● SPRITE DATA ●●●●●
1140 DATA00,07,03,01,00,00,00,00
1150 DATA00,0F,20,20,0F,2F,00,00
1160 DATA00,FF,FD,F9,F0,60,20,00
1170 DATA00,C0,E0,F0,F8,FC,00,00
1180 DATA00.00.0C.1E.1B.3B.3F.1F
1190 DATA0F,00,1F,1F,00,00,0F,0F
1200 DATA00,00,00,00,00,80,C0,C0
1210 DATA80,00,80,80,00,00,80,80
1220 DATA00,FF,BF,9F,0F,06,04,00
1230 DATA00,03,07,0F,1F,3F,00,00
1240 DATA00,E0,C0,80,00,00,00,00
1250 DATA00,F0,00,00,F0,F0,00,00
1260 DATA00,00,00,00,00,01,03,03
1270 DATA01,00,01,01,00,00,01,01
1280 DATA00,00,30,78,D8,DC,FC,F8
1290 DATAF0,00,F8,F8,00,00,F0,F0
1300 DATA00,03,0F,1D,3A,35,68,74
1310 DATA68,35,3A,1D,0F,03,00,00
1320 DATA00,80,E0,70,B8,58,2C,5C
1330 DATA2C,58,B8,70,E0,80,00,00
1340 '●●●●● MONSTER DATA ●●●●●
1350 DATA 0,-1,3,1,1,0,0,2,0,1,1,3,-1,0,2,0
1360 '●●●●● MAZE DATA ●●●●●
1370 DATA 5,1,3,10 :'●●● 1 ●●●
1380 DATA 06,12,01,18,3F,12,B3,12
1390 DATA A8,08,00,00,00,12,EA,E0
1400 DATA 00,00,00,D8,12,09,06,00
1410 DATA 4,10,9,5:'●●● 2 ●●●
1420 DATA 12,51,09,24,09,36,DB,4E
1430 DATA 07,00,00,32,45,D8,A2,00
1440 DATA 18,F2,00,00,12,00,00,00
1450 DATA 5,1,8,1:'●●● 3 ●●●
1460 DATA 00,0A,F0,7C,3F,37,1E,15
1470 DATA a5,08,02,de,BA,00,00,D8
1480 DATA 00,00,D5,00,51,65,06,00
1490 DATA 4,10,4,5:'●●● 4 ●●●
1500 DATA 36,48,07,A2,37,14,07,38
1510 DATA 37,00,07,3E,37,51,58,85
1520 DATA 01,D8,4C,0D,39,11,37,1A
1530 DATA 12,5,6,10:'●●● 5 ●●●
1540 DATA 00,00,9F,EF,7E,02,BF,02
1550 DATA 06,17,12,9E,09,03,10,CC
1560 DATA C8,02,3C,CF,3C,02,06,05
1570 DATA 4,4,5,10:'●●● 6 ●●●
1580 DATA 4E,18,B2,02,00,36,BA,13
1590 DATA 00,04,00,04,F1,EF,37,00
1600 DATA 2B,A2,7F,11,71,75,54,7A
1610 DATA C3,00,3C,CF,3C,CF,3C,02
10000 '●●●●● ｵﾏｹ (ｳﾁｺﾑ ﾋﾂﾖｳ ﾅｼ) ●●●●●
10010 INPUT"<10ｹﾀﾃﾞ>    ";A$:KEY10,"RUN10000"+CHR$(13)
10020 FORI=0TO1:FORJ=0TO4
10030   A=VAL(MID$(A$,I*5+J+1,1))*3^J
10040   C(I)=C(I)+A:NEXTJ
10050   PRINTHEX$(C(I))+",";:NEXTI
10060 END
```

★"影さんが??年の歳月を費やして作った超大作アドベンチャー・ゲーム今春発売"もしでれば，私は必ず買う。(埼玉県志木市・**九谷誠司18才**)……【**編**：なお，返品や苦情は一切受けつけませんので，それでもよければ……。】

MSX/MSX2用

Janvader
ジャンベイダー



待夢 待心

物　語

どーゆうわけか，まったく突然に，宇宙の彼方(かなた)から，じゃん拳星人「ジャンベイダー」が，地球に攻めて来た。そこで，かつて世界じゃん拳大会10連覇の偉業(いぎょう)を成し遂げた経験を持つあなたが,「ジャンベイダー」に対抗すべく選ばれ，地球の誇(ほこ)るじゃん拳砲に乗りこむことになった。

さあ，敵はすでに，最終攻防線まで来ている。はたして地球は救われるのだろうか？

「じゃん拳砲」操作マニュアル

カーソル・キーまたはジョイスティク（ポートA）の上下で，じゃん拳砲を上下に移動，左右で，じゃん拳砲の「手」(グー，チョキ，パー）を変えます。スペース・キーまたはトリガーAを押すと,「じゃん拳光線」を発射できます。

ジャンベイダーの攻撃

画面右から，グー，チョキ，パーのどれかの手をだして，左側へ攻めて来ます。じゃん拳砲が「じゃん拳光線」を発射したとき，じゃん拳砲の手がジャンベイダーに，
①勝っていれば，ジャンベイダーは死に，あいこならば，ジャンベイダーの手が変わる。
②負けていれば，光線をはねかえされて，じゃん拳砲はあっさり破壊されます（逃げられない)。

地球が危ない！

ジャンベイダーが，いちばん左に来てしまうか,じゃん拳砲を3機失うと，地球が征服されてゲーム・オーバーです。

その他

画面上のジャンベイダーを，すべて倒すと，ラウンド・クリアで，ボーナスがもらえます。

ボーナスは，クリアにかかった時間によって決まります。もちろん早くクリアするほど高くなります。

また，スペース・キーとカーソル・キーの左右は，押しっぱなしではダメですよ(もちろんジョイスティックも)。

ちなみに，右ではグー，チョキ，パー，左ではその逆に変わるので，うまく利用してください。

プログラムについて

とくにたいしたことはやってません。全部ベーシックなので，読めばわかるでしょう。フローチャートも書かずに，いーかげんに作ってしまったのですが，読みやすく作ったつもりです。

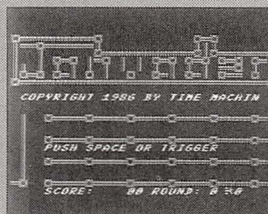
BGMがないので，ゲーム中はなんともさびしいかぎりですが，速度の低下を恐れて付けませんでした。次作では凝ったものをつけたいと思います。

最後に

それにしても，最近のベーマガは，パズルばっかりですね。パズルもいいけど，そればっかりっというのも，どーもねえ。

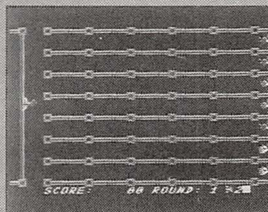
それゃ，ベーシックで作りやすいんだけども，みんな同じようなもんばっかりだし，もう食いあきてしまいますね。

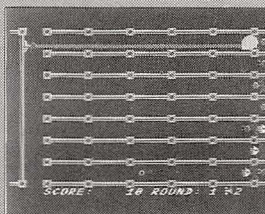
アクションとか，もっと別の,「アマチュア」ならではのゲームというか，そーいうもんを作りたいですねえ。



▲《写真1》なかなか凝ったタイトル画面。ななめ文字がしぶいネ!!

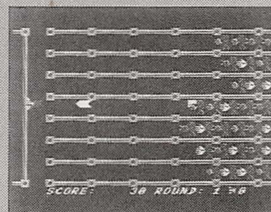
▼《写真2》ゲーム・スタート!!右側からジャンベイダーが攻めてくる





▲《写真3》敵はチョキだ!!ビーム発射！ジャン拳で勝つと敵は死ぬ

▼《写真4》ジャンベイダーのほうが勝つとビームがはねかえってくる



★近ごろOFは，ペンネームの以上に長い人が多く，影さんや編さんのスペースが狭くなっている。(高知県香美郡・オレのペンネームは短いゼ!!12才)…【影：そうだ!!ペンネームは短いほうがいいゾ!!たとえば影とか。】

```
10 '*********************************
20 '*                               *
30 '* `Janvader' for MSX-BASIC V1.0 *
40 '*                               *
50 '*       Copyright (c) 1986      *
60 '*                               *
70 '*       by   Time Machine       *
80 '*                               *
90 '*********************************
100 CLEAR 1000:GOSUB 1520
110 GOSUB 1740:LE=2:RD=0:BT=0:SC=0
120 GOSUB 740
130 GOSUB 840
140 '========= ﾒｲﾝ
150 IF AH$(0)+AH$(1)+AH$(2)+AH$(3)+AH$(4)+AH$(5)+AH$(6)="" THEN 970
160 Y=RND(1)*(LV¥10):T=RND(1)*3:IF Y>6 THEN 220
170 AX(Y)=AX(Y)-1:IF AX(Y) AND 1 GOTO 190
180 AH$(Y)=AH$(Y)+A1$(T):AL$(Y)=AL$(Y)+A2$(T)
190 LOCATE AX(Y),Y*3+1:PRINT AH$(Y);SPC(AX(Y)AND1);
200 LOCATE AX(Y),Y*3+2:PRINT AL$(Y);SPC(AX(Y)AND1);
210 IF AX(Y)=1 THEN 650
220 PUT SPRITE 0,(12,BY*8-5),11,3:PUT SPRITE 1,(12,BY*8-5),4,BT
230 S=STRIG(0) OR STRIG(1):IF S AND FF=0 THEN 310
240 FF=S:S=STICK(0) OR STICK(1):IF S=0 THEN 280
250 BY=BY+((S=8 OR S<3)AND BY>1)-((S>3 AND S<7)AND BY<20)
260 T=(S>5)-(S>1 AND S<5):IF T=0 OR T=TF THEN 280
270 PLAY"V1204B":BT=BT+T:BT=BT+(BT=3)*3-(BT=-1)*3
280 TF=T:PUT SPRITE 1,,,BT
290 TM=TM-(TM<32767)
300 GOTO 140
310 '========= ﾊｯｼｬ
320 IF BY MOD 3=0 THEN 240
330 VPOKE BASE(6)+18,&H41:VPOKE BASE(6)+22,&H91
340 PLAY"V1506B":A=BY¥3:LOCATE 2,BY
350 PRINTSTRING$(AX(A)-2,176);:IF AH$(A)="" THEN 410
360 B=INSTR("<ﾗｲ",CHR$(ASC(AH$(A))))-1:C=B-(B=0)*3:D=BT-(BT=0)*3
370 IF C=BT+1 THEN 450
380 IF D=B+1 THEN 520
390 T=BT-1:T=T-(T=-1)*3:MID$(AH$(A),1)=A1$(T):MID$(AL$(A),1)=A2$(T)
400 LV=LV+5
410 LOCATE 2,A*3+1:PRINT SPC(AX(A)-2);AH$(A);
420 LOCATE 2,A*3+2:PRINT SPC(AX(A)-2);AL$(A);
430 VPOKE BASE(6)+18,&H91:VPOKE BASE(6)+22,&H71
440 SOUND 7,56:GOTO 240
450 '              かったよぉぉん
460 PUT SPRITE 2,(AX(A)*8,(A*3+1)*8-1),11,7
470 SOUND 7,7:A$="S0M800C64":PLAY A$,A$,A$
480 SC=SC+1:LV=LV+(LV>130):AX(A)=AX(A)+2
490 AH$(A)=MID$(AH$(A),3):AL$(A)=MID$(AL$(A),3)
500 LOCATE 10,22:PRINT USING "#####";SC;
510 PUT SPRITE 2,(0,209):GOTO 410
520 '              まけたよぉぉん
530 FOR I=2 TO AX(A)-1:LOCATE I,BY
540 PRINT " ";:NEXT
550 PUT SPRITE 2,(AX(A)*8,(A*3+1)*8-1),15,7
560 A$="S0M500007B3":PLAY A$,A$,A$
570 IF PLAY(0)THEN 570
580 FOR I=(AX(A)-1)*8 TO 8 STEP -4
590 PUT SPRITE 2,(I,BY*8-1),15,8:NEXT
600 PUT SPRITE 2,(0,209):GOSUB 1150
610 VPOKE BASE(6)+18,&H91:VPOKE BASE(6)+22,&H71
620 IF LE<1 THEN 1260
630 LE=LE-1:GOTO 130
640 GOTO 410
650 '========= ｼﾝﾘｬｸ
660 VPOKE BASE(6)+18,&H41:VPOKE BASE(6)+22,&H91
670 GOSUB 1150:FOR I=1 TO 31
680 VPOKE BASE(6)+18,&H91:VPOKE BASE(6)+22,&H71
690 LOCATE 0,Y*3+1:PRINT MID$(AH$(Y),I);" ";
700 LOCATE 0,Y*3+2:PRINT MID$(AL$(Y),I);" ";
710 PLAY "S0M1000O1C64"
720 IF PLAY(0) THEN 720
730 NEXT:GOTO 1260
740 '========= ﾗｳﾝﾄﾞ ｲﾆｼｬﾗｲｽﾞ
750 PUT SPRITE 0,(0,209):PUT SPRITE 1,(0,209)
760 RD=RD+1:TM=0:R=RD:IF R>10 THEN R=10
770 CLS:LOCATE 10,10:PRINT"ROUND";RD
780 FOR I=0 TO 3000:NEXT
790 FOR I=0 TO 6:AX(I)=32-R*2
800 FOR J=1 TO R:A=RND(1)*3
810 AH$(I)=AH$(I)+A1$(A):AL$(I)=AL$(I)+A2$(A)
820 NEXT J,I:CLS
830 RETURN
840 '========= ｽﾀｰﾄ
850 PUT SPRITE 0,(0,209):PUT SPRITE 1,(0,209)
860 BY=10:TF=0:FF=0:SOUND 6,10
870 LV=(9-RD)*80:IF LV<130 THEN LV=130
880 GOSUB 1390
890 A$="T150S0M4000":PLAY "XA$;O3","XA$;O2","XA$;O4"
900 A$="L10EEEE4E4L10EEEM9000":PLAY "XA$;E2","XA$;O3G2","L10G#G#G#A#4G#4A#A#A#O5
C2"
910 FOR I=-16 TO 75
920 PUT SPRITE 0,(12,I),11,3:PUT SPRITE 1,(12,I),4,BT
930 FOR J=0 TO 5:NEXT J,I
940 IF PLAY(0) THEN 940
950 A$="T255L64V15":PLAY A$,A$,A$
960 RETURN
970 '========= ｸﾘｱ
980 A=(10-TM¥100)*50:LOCATE 8,10
990 IF A<=0 THEN A=0
1000 PRINT USING"BONUS #####0 PTS";A
1010 PLAY"T180S0M6000L8O5","T180V11L8O8","T180V11L8O4"
1020 PLAY "F4FD4DEF","DF#DADF#DA","DF#DADF#DA"
1030 PLAY "G4GE4EFG","EGEO4CO3EGEO4C","EGEO5CO4EGEO5C"
1040 PLAY "A4A4BB4" ,"O3FAFO4CO3FAF","O4FAFO5CO4FAF"
1050 PLAY "V15O6C2R8O5CR2","V13O4C2R8V15O3C","V13O5C2R8V15O4C"
1060 IF PLAY(0) THEN 1060
1070 IF A=0 THEN 1130
1080 SOUND 8,16:SOUND 11,0:SOUND 12,2
1090 FOR I=SC TO SC+A STEP 5:LOCATE 14,10
1100 PRINT USING "#####";A-(I-SC):LOCATE 10,22
1110 PRINT USING "#####";I:SOUND 13,0
1120 NEXT:SC=SC+A
1130 FOR I=0 TO 3000:NEXT
1140 GOTO 120
1150 '========= ﾐｽ
1160 SOUND 7,55:SOUND 6,31
1170 SOUND 8,16
1180 SOUND 11,0:SOUND 12,30:SOUND 13,0
1190 PUT SPRITE 1,,12,4
1200 FOR I=0 TO 20
1210 PUT SPRITE 0,,5+I MOD 4,5+I MOD 2
1220 SOUND 13,0:FORJ=0TO80:NEXTJ,I
1230 FOR I=0 TO 3000:NEXT:SOUND 7,56
1240 SOUND 8,0
1250 RETURN
1260 '========= ｹﾞｰﾑ ｵｰﾊﾞｰ
1270 A$="T150L10":PLAY A$,A$,A$
```

★ロードランナーで，スタート直後に穴に落ちて死んだのは，僕だけでしょうか？（山形県東根市・**それをみていたおじょうさん13才**）…**【編：**そう言うのを，チャレロー（チャレンジ・ロースコア）と呼んでいるんですよ。**】**

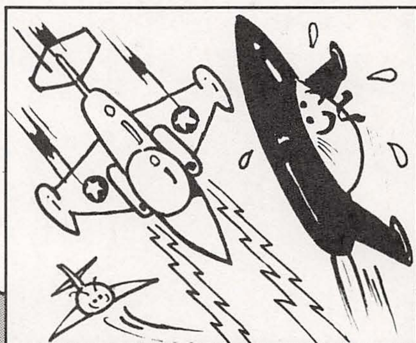
```
1280 A$="O3DFAFG#O4C03AFD04D03A#G02G"
1290 PLAY "V15XA$;","V12R8.XA$;","V9R4.XA$;"
1300 FOR I=31 TO 14 STEP -1
1310 LOCATE I,10:PRINT LEFT$("GAME ",32-I);
1320 LOCATE I,11:PRINT LEFT$("OVER ",32-I);
1330 FORJ=0TO99:NEXT J,I:PUT SPRITE 0,(0,208):CLS
1340 LOCATE 14,10:PRINT "GAME"
1350 LOCATE 14,11:PRINT "OVER"
1360 TIME=0
1370 IF TIME<300 THEN 1370
1380 GOTO 110
1390 '========== ｶﾞﾒﾝ
1400 FOR I=0 TO 18 STEP 3
1410 LOCATE 4,I:FOR J=1 TO 5
1420 PRINT "ｱｳｳｳｳ";:NEXT:PRINT "ｱｳｳ";
1430 LOCATE AX(I/3),I+1:PRINT AH$(I/3)
1440 LOCATE AX(I/3),I+2:PRINT AL$(I/3)
1450 NEXT:LOCATE 4,21:FOR J=1 TO 5
1460 PRINT "ｱｳｳｳｳ";:NEXT:PRINT "ｱｳｳ";
1470 FOR I=1 TO 20:LOCATE 1,I:PRINT "ｲ";:NEXT
1480 LOCATE 0,0:PRINT "ｳｱ":LOCATE 0,21:PRINT "ｳｱ"
1490 LOCATE 4,22
1500 PRINT USING"SCORE:#####0 ROUND:## ｱ#";SC;RD;LE;
1510 RETURN
1520 '========== ｲﾆｼｬﾗｲｽﾞ
1530 DEFINT A-Z:A=RND(-TIME)
1540 SCREEN 1,2,0:WIDTH 32:KEY OFF:COLOR 15,1,1
1550 LOCATE 5,10:PRINT"WAIT A MOMENT"
1560 DIM A1$(2),A2$(2),AH$(6),AL$(6),AX(6)
1570 RESTORE 1950
1580 READ A$:IF A$="END" THEN 1610
1590 A=ASC(A$)*8:FOR I=0 TO 7:READ A$
1600 VPOKE A+I,VAL("&H"+A$):NEXT:GOTO 1580
1610 A=&H3800
1620 READ A$:IF A$="END" THEN1640
1630 VPOKE A,VAL("&H"+A$):A=A+1:GOTO 1620
1640 A=BASE(6):VPOKE A+18,&H91
1650 VPOKE A+19,&HE1:VPOKE A+20,&H71
1660 VPOKE A+21,&HF1:VPOKE A+22,&H71
1670 VPOKE A+23,&HA1
1680 A1$(0)="くか":A1$(1)="ヲか":A1$(2)="ィか"
1690 A2$(0)="けき":A2$(1)="ァき":A2$(2)="ゥき"
1700 FOR I=726 TO 383 STEP-1
1710 A=VPEEK(I):VPOKE I+1,(A OR A/2)/2^(-(IMOD8<2)-(IMOD8<4)-(IMOD8<6))
1720 NEXT
1730 RETURN
1740 '========== ﾃﾞﾓ
1750 FOR I=0 TO 6:AH$(I)="":AL$(I)="":NEXT
1760 CLS:PUT SPRITE 0,(0,208):GOSUB 1390
1770 LOCATE 0,0:PRINT SPC(32);
1780 PRINT"ｱｳｳｳｳｳｳｳｳｱ              ｱｳｱ       ";
1790 PRINT"ｲｳｳｱｳｳｳｳｳｲ              ｲｲｲ       ";
1800 PRINT"ｲ  ｲ      ｱｳｳｳｳｳｳｳｳｳｳｱｲｱｳｳｳｳｳｳｱ";
1810 PRINT"ｲ  ｲ ｱｳｱ ｲｳｱ ｲ ｲ ｱｳｱ ｱｳｱ ｱｳｱ ｱｳｲ";
1820 PRINT"ｲｲ ｲ ｲ ｲ ｲ ｲ ｲ ｲ ｲ ｲ ｲ ｲ ｳｳｱ ｲ ｲ";
1830 PRINT"ｲｱｳｱ ｱｳｲ ｱ ｲ  ｱ  ｱｳｲ ｱｳｲ ｱｳｳ ｱ ｲ";
1840 PRINT"ｱｳｳｳｳｳｳｳｳｳｳｳｳｳｳｳｳｳｳｳｳｳｳｳｳｳｳｳｳｳｱ";
1850 PRINT SPC(32);" COPYRIGHT 1986 BY TIME MACHIN  ";
1860 PRINT SPC(64)
1870 LOCATE 4,16:PRINT"PUSH SPACE OR TRIGGER"
1880 IF STRIG(0)+STRIG(1)=0 THEN 1880
1890 LOCATE 4,16:PRINTSPC(21)
1900 FOR I=0 TO 9
1910 LOCATE 13,16:PRINT"START":FORJ=0TO200:NEXT
1920 LOCATE 13,16:PRINTSPC(5):FORJ=0TO200:NEXT J,I
1930 RETURN
1940 '    ｷｬﾗｸﾀ ﾃﾞｰﾀ
1950 DATA か,7C,9E,B8,F7,2C,6B,1D,D9
1960 DATA き,D7,16,18,1E,0E,37,33,77
1970 DATA く,00,00,00,00,0E,2B,0B,35
1980 DATA け,0B,15,0A,00,00,00,00,00
1990 DATA ヲ,00,00,00,00,CE,3B,0B,35
2000 DATA ァ,CB,15,0A,00,00,00,00,00
2010 DATA ィ,00,00,00,18,0E,FF,17,F9
2020 DATA ゥ,1F,FF,1E,7C,00,00,00,00
2030 DATA -,00,00,55,AA,55,AA,00,00
2040 DATA ｱ,FF,BD,E7,D3,CB,E7,BD,FF
2050 DATA ｲ,2C,2C,2C,2C,2C,2C,2C,2C
2060 DATA ｳ,00,00,FF,FF,00,FF,00,00
2070 DATA ｸ,C4,E8,0E,FC,FE,0C,E6,C0
2080 DATA END
2090 '    ｽﾌﾟﾗｲﾄ ﾃﾞｰﾀ
2100 DATA 00,40,40,40,78,00,7F,20
2110 DATA 7F,53,00,78,40,40,40,00
2120 DATA 00,00,00,00,70,D4,D0,AC
2130 DATA D0,A8,50,00,00,00,00,00
2140 DATA 00,40,40,40,78,00,7F,20
2150 DATA 7F,53,00,78,40,40,40,00
2160 DATA 00,00,00,00,73,DC,D0,AC
2170 DATA D3,A8,50,00,00,00,00,00
2180 DATA 00,40,40,40,78,00,7F,20
2190 DATA 7F,53,00,78,40,40,40,00
2200 DATA 00,00,00,30,60,FF,E8,9F
2210 DATA F8,FF,78,3E,00,00,00,00
2220 DATA 80,A0,B0,B8,80,FC,00,DF
2230 DATA 80,00,FC,80,B8,B0,A0,80
2240 DATA 00,00,00,00,00,00,00,00
2250 DATA 00,00,00,00,00,00,00,00
2260 DATA 00,40,41,41,6B,06,A6,5D
2270 DATA BF,43,01,78,40,40,40,00
2280 DATA 00,00,00,20,40,90,E0,80
2290 DATA F0,80,E0,00,00,00,00,00
2300 DATA 90,A4,90,A8,80,F0,00,00
2310 DATA 00,00,F0,84,A8,94,A0,90
2320 DATA 00,00,00,00,00,00,00,00
2330 DATA 00,00,00,00,00,00,00,00
2340 DATA 92,A0,88,A0,80,F0,00,00
2350 DATA 00,00,F0,80,A0,8A,A0,89
2360 DATA 00,00,00,00,00,00,00,00
2370 DATA 00,00,00,00,00,00,00,00
2380 DATA 03,0F,3F,3F,7F,7F,FF,FF
2390 DATA FF,FF,7F,7F,3F,3F,0F,03
2400 DATA C0,F0,FC,FC,FE,FE,FF,FF
2410 DATA FF,FF,FE,FE,FC,FC,F0,C0
2420 DATA 0F,1F,3F,7F,7F,3F,1F,0F
2430 DATA 00,00,00,00,00,00,00,00
2440 DATA FF,FE,FC,F8,F8,FC,FE,FF
2450 DATA 00,00,00,00,00,00,00,00
2460 DATA END
```

★㊙9月号のMSX用"DUNGEON"を打ち込んで，CTRLとSTOPを同時に押すとBEEP音とともに画面に文字がでた。でも，隠れメッセージではない。(兵庫県川西市・**木佐木　豪15才**)……【**Dr.D：当たり前だ!!**】

MSX/MSX2用

FIRST WARS THE —宇宙—

(ファースト ウォーズ ザ ウチュウ)



藤森 憲男

内容

西暦4×××年，ABMC号は宇宙のはしに着くことになっていた。が，宇宙の謎を解くカギを見つけられてはまずいと思った凶悪な宇宙人は，宇宙恐竜キングファイガーと，円形の不思議な生物ギディーがいる空間にABMC号を閉じ込めてしまいました。ABMC号は空間のひずみに入れられてしまい，けっきょく，ファイター7機だけが動けるだけになりました。

もとの宇宙にもどるためには，敵を1匹残らずやっつけてABMC号をひずみから救いだし，そしてワープして，この空間を抜けだすしかありません。ファイターは生きのびるため目標を敵に合わせました…。

遊びかた

カーソル・キーまたはジョイスティックで8方向移動，スペース・キーまたはトリガー・ボタンでミサイル発射です。不思議空間内の敵すべてを奇数回やっつけてABMC号に帰ればよいというものです。不思議空間というのは4画面(横)×4画面(縦)＝16画面あり，その16画面の中に敵が2匹ずついますので，1面クリアはかなりむずかしいでしょう。

キングファイガーはときどき火を左右と上に同時にはきます。

FUELはどんどん減っていき，0になると1機失います。しかし，“K”のFIELDにある燃料タンクを取れば，FUELはもとにもどります。

画面右上に表示されている“FIELD”のところの見かたは，左の丸が，キングファイガーを奇数回やっつけているかいないか(“●”か“○”)で，右のほうはギディーです。その間のアルファベットが，FIELDの場所です(A～P)。ただし，いったんFIELD移動をしなければ表示は変わりません。

改造のアドバイス

敵をやっつけると，最初にでてきたところにもどりますが，突然でてくるので，当然記憶力と注意力が必要です。

CHECKER FLAG

Dr.D：まずまずといったところじゃな!

編：ええ。単なるシューティングとはちがって，敵を奇数回だけ撃たなくてはならないとか，16画面もの広いフィールドで戦わなければならないとか，なかなか大変ですよ。

Dr.D：確かにそうじゃが，もう少しゲームを楽しくする要素がほしい。

編：というと。

Dr.D：たとえば，16画面ものなかで，たった2種類の敵としか出会えないのでは，やや単調だとは思わんかね。

編：なるほど，面によって何種類もの敵がでてくれば楽しいですね。

影：隠れキャラなんかがでてくるのもいいな。

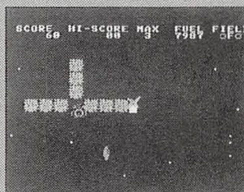
Dr.D：そうじゃな。リストについてだが，プリント・アウトしたとき，2行にわたると打ち込みづらい。80文字におさまるようにしてほしい。チェックサムもつけてほしい。



◀《写真1》タイトル画面。これが全キャラクターだ!!



◀《写真2》各画面上には，この2種類の敵がじゃまをする



◀《写真3》うわっ!ファイアー攻撃をくらってしまった



◀《写真4》FIELD“K”には，オイルタンクがある



◀《写真5》ミサイル命中!!必ず奇数回だけ当てよう!!

★期待していたプログラムがボツになったり，期待してなかったOFが載ったりしたボク……。(北海道恵庭市・まっぴー15才)……【つぐ美：想う人には想われず，きらいな人には好かれたり，人生そんなものよ。影：………。】

しかし,むずかしいので,そこらへんを変えれば,かなり簡単になると思います。

《第1表》変数表

TX( )	…敵のX座標の設定
TY( )	…敵のY座標の設定
X	…………自分のX座標
Y	…………自分のY座標
SX	………FIELDのX座標
SY	………FIELDのY座標
X1	………キングファイガーのX座標
Y1	………キングファイガーのY座標
X2	………ギディーのX座標
Y2	………ギディーのY座標
X3	………ギディーのX増加値
Y3	………ギディーのY増加値
F	…………残り機数
FU	………FUEL
FE	………FUEL設定値
OI	………OILが画面上にあるか
OL	………OILを取っているか
GO	………ゴールの条件をみたしているか
DE(,)	…敵が死んでいるか
DE	………敵が死んでいる合計数
SC	………スコア
HS	………ハイスコア

FIRST WARS THE—宇宙—のプログラム・リスト

```
10 SCREEN1,2:KEYOFF:DEFINTA-Z:WIDTH32:COLOR 15,1,1
20 DIM TX(7,7),TY(7,7),DE(7,7),SA(160)
30 GOTO 1670
40 ' ♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥ MAIN ♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥
50 ' ♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥ FIGHTER ♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥
60 S=STICK(0) OR STICK(1)
70 VX=VX+(((S=6)+(S=7)+(S=8))-((S=2)+(S=3)+(S=4)))*4
80 VY=VY+(((S=1)+(S=2)+(S=8))-((S=4)+(S=5)+(S=6)))*4
90 VX=VX+((VX=16)-(VX=-16))*4:VY=VY+((VY=16)-(VY=-16))*4
100 A=0:IF X+VX>-1 AND X+VX<241 THEN 140
110 SX=SX+SGN(VX):IF SX=-1 THEN SX=3 ELSE IF SX=4 THEN SX=0
120 IF SGN(VX)=-1 THEN X=240 ELSE X=0
130 GOSUB 1060:A=1
140 IF Y+VY>15 AND Y+VY<177 THEN GOTO 180
150 SY=SY+SGN(VY):IF SY=-1 THEN SY=3 ELSE IF SY=4 THEN SY=0
160 IF SGN(VY)=-1 THEN Y=176 ELSE Y=16
170 GOSUB 1060:A=1
180 IF A=1 THEN 200
190 X=X+VX:Y=Y+VY
200 IF S<>0 THEN M=S-1
210 PUTSPRITE0,(X,Y),15,M
220 ' ♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥ BOMB ♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥
230 IF T=1 THEN GOTO 280
240 IF STRIG(0)=0 AND STRIG(1)=0 THEN GOTO 430
250 SOUND7,&HB4:SOUND9,15:SOUND3,0:FOR I=5 TO 255 STEP 5:SOUND2,I:NEXT:SOUND2,0
260 T=1:BX=X:BY=Y:XB=(((M=5)+(M=6)+(M=7))-((M=1)+(M=2)+(M=3)))*16
270 YB=(((M=7)+(M=0)+(M=1))-((M=3)+(M=4)+(M=5)))*16:FU=FU-RO*5
280 BX=BX+XB:BY=BY+YB
290 IF BX<0 OR BX>240 OR BY<16 OR BY>176 THEN T=0:PUTSPRITE3,(0,209):GOTO 430
300 PUTSPRITE3,(BX,BY),15,12
310 IF ABS(X1-BX)>16 OR ABS(Y1-BY)>16 THEN 340
320 B=1:GOSUB 390:SC=SC+3:T=0:X1=TX(SX,SY):Y1=TY(SX,SY)
330 DE=DE+1:DE(SX,SY)=1-DE(SX,SY):IF DE(SX,SY)=0 THEN DE=DE-2
340 IF ABS(X2-BX)>16 OR ABS(Y2-BY)>16 THEN GOTO 370
350 B=2:GOSUB 390:SC=SC+1:T=0:X2=TX(SX+4,SY+4):Y2=TY(SX+4,SY+4):X3=0:Y3=0
360 DE=DE+1:DE(SX+4,SY+4)=1-DE(SX+4,SY+4):IFDE(SX+4,SY+4)=0 THEN DE=DE-2
370 IF T=0 THEN PUTSPRITE3,(0,209)
380 GOTO 430
390 PUTSPRITE3,(BX,BY),8,14:PUTSPRITEB,(0,209)
400 SOUND6,30:SOUND7,&HA4:SOUND9,16:SOUND2,255:SOUND3,15:SOUND12,50:SOUND13,0
410 RETURN
420 ' ♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥ ハンテイ 1 ♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥
430 IF ABS(X-X1)<11 AND ABS(Y-Y1)<11 OR ABS(X-X2)<11 AND ABS(Y-Y2)<11 THEN GOTO
940
440 IF OG=1 AND ABS(120-X)<11 AND ABS(120-Y)<11 THEN GOTO 840
450 IF OI=1 AND ABS(120-X)<11 AND ABS(120-Y)<11 THEN SC=SC+5 ELSE GOTO 490
460 OL=0:OI=0:FU=FE+1:PUTSPRITE4,(0,209)
470 SOUND7,&HB4:SOUND9,15:FOR J=50 TO 100 STEP 25
480 FOR I=J TO J-50 STEP -1:SOUND3,0:SOUND2,I:FOR K=1 TO 10:NEXT K,I,J:SOUND2,0
490 LOCATE 1,1:PRINTUSING"#####";SC
500 ' ♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥ KING FIGER ♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥
510 IF FI=1 THEN GOTO 660
520 IF RND(1)>.5 THEN GOTO 550
530 X1=X1+(RND(1)*3-1)*8:Y1=Y1+(RND(1)*3-1)*8
540 GOTO 560
550 X1=X1+SGN(X-X1)*8:Y1=Y1+SGN(Y-Y1)*8
560 IF X1<0 OR X1>240 OR Y1<16 OR Y1>174 THEN X1=TX(SX,SY):Y1=TY(SX,SY)
570 SP=1-SP:PUTSPRITE1,(X1,Y1),2,SP+8:IF RND(1)<.1 THEN FI=1:CO=5
580 ' ♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥ GIDDEY ♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥
590 X3=X3+SGN(X-X2)*2:Y3=Y3+SGN(Y-Y2)*2:X3=X3+((X3=12)-(X3=-12))*2:Y3=Y3+((Y3=12
)-(Y3=-12))*2
600 X2=X2+X3:Y2=Y2+Y3:IF X2<0 OR X2>240 OR Y2<16 OR Y2>174 THEN X2=TX(SX+4,SY+4)
:Y2=TY(SX+4,SY+4)
610 PUTSPRITE2,(X2,Y2),6,SP+10
620 ' ♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥ ハンテイ 2 ♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥
630 IF ABS(X-X1)<11 AND ABS(Y-Y1)<11 OR ABS(X-X2)<11 AND ABS(Y-Y2)<11 THEN GOTO
940
640 FU=FU-1:LOCATE22,1:PRINTUSING"####";FU:IF FU<1 THEN GOTO 940
650 GOTO 40
660 ' ♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥ FIRE ♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥
670 CO=CO-1:IF CO<>0 THEN PUTSPRITE1,(X1,Y1),8,8+SP:GOTO 580
680 FI=0:PUTSPRITE1,(X1,Y1),2,8+SP:FX=X1/8:FY=Y1/8
690 SOUND9,16:SOUND7,&HB4:SOUND12,1:SOUND11,100:SOUND13,8
700 SOUND2,65:SOUND3,0
710 FOR I=1 TO 3
720 IF FY-I*2>1 THEN LOCATEFX,FY-I*2:PRINTFI$;
730 IF FX-I*2>-1 THEN LOCATEFX-I*2,FY:PRINTFI$;
740 IF FX+I*2<31 THEN LOCATEFX+I*2,FY:PRINTFI$;
750 NEXT
760 SOUND2,0:SOUND3,0
770 IF ABS(X-X1)<61 AND ABS(Y-Y1)<14 OR ABS(X-X1)<14 AND ABS(Y-Y1)<61 AND SGN(Y-
Y1)=-1 THEN GOTO 940
780 FOR I=1 TO 3
790 IF FY-I*2>1 THEN LOCATEFX,FY-I*2:PRINTCL$;
800 IF FX-I*2>-1 THEN LOCATEFX-I*2,FY:PRINTCL$;
810 IF FX+I*2<31 THEN LOCATEFX+I*2,FY:PRINTCL$;
820 NEXT
830 GOTO 580
840 ' ♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥ CLEAR ♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥
850 BEEP:LOCATE 8,8:RESTORE2060:Q=0:GOSUB 1610
860 SOUND 7,&HBE:SOUND8,15
870 FORX=1TO3:FOR I=235 TO 15 STEP -20
880 FOR J=I TO I+30:SOUND0,J:SOUND1,0
890 NEXTJ,I,X
900 SOUND0,0:SOUND1,0
910 BEEP:PLAY"V15O4C1","V15O4E1","V15O4B1"
920 SC=SC+FU/50+RO*50:RO=RO+1:FE=FE+(FE>1000)*1000
930 FOR I=1 TO 2000:NEXT:GOTO1260
940 ' ♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥ OUT ♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥
950 BEEP:PUTSPRITE0,(X,Y),8,15
960 GOSUB 400
970 GOSUB 400:FORI=1TO3000:NEXT
980 FOR I=0 TO 4:PUTSPRITEI,(0,209):NEXT:I=0
990 F=F-1:IF F>0 THEN GOTO 1200
1000 GOSUB 400:FORI=1TO1000:NEXT:GOSUB 400
1010 LOCATE 10,10:PRINT"GAME OVER":I=0
1020 IF SC>HS THEN HS=SC
```

★私はこの大事なときにOFなんぞを書いてよいのだろうか? ちなみに,テストの2日前,ついでに私は受験生! 文句あるか!!(石川県金沢市・MSX15才)……【編:あせってばかりじゃなくて,余裕を持つことも大切だよ。】

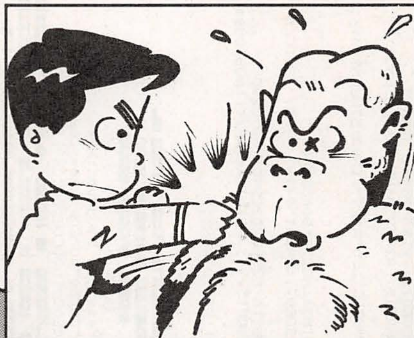
```
1030 I=I+1:IF INKEY$=CHR$(24) THEN SC=0:F=7:GOTO 1200
1040 IF I=1000 OR STRIG(0)=-1 OR STRIG(1)=-1 THEN GOTO 1370
1050 GOTO 1030
1060 ' ♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥ FIELD ♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥
1070 CLS:PRINT" SCORE  HI-SCORE MAX  FUEL FIELD";
1080 PRINTUSING" ######  ######  #    ####";SC;HS;F;FU
1090 LOCATE28,1:PRINTCHR$(132+DE(SX,SY))+CHR$(65+SX+SY*4)+CHR$(132+DE(SX+4,SY+4)
)
1100 PUTSPRITE3,(0,209):PUTSPRITE4,(0,209):FI=0:T=0:OI=0:OG=0
1110 FOR I=(SX+(SY*4))*10 TO (SX+(SY*4))*10+10:VPOKESA(I),&HA5:NEXT
1120 SOUND7,&HB4:SOUND6,15:SOUND0,70:SOUND8,10
1130 X1=TX(SX,SY):Y1=TY(SX,SY):X3=0:Y3=0
1140 X2=TX(SX+4,SY+4):Y2=TY(SX+4,SY+4)
1150 IF SX=1 AND SY=1 AND GO=1 THEN PUTSPRITE4,(120,120),7,16:OG=1
1160 IF SX=2 AND SY=2 AND OL=1 THEN OI=1:PUTSPRITE4,(120,120),13,13
1170 PUTSPRITE0,(X,Y),15,M:PUTSPRITE1,(X1,Y1),2,SP+8:PUTSPRITE2,(X2,Y2),8,SP+10
1180 IF DE=32 THEN GO=1:SOUND7,&HB4:SOUND9,15:FORI=255TO1STEP-1:SOUND2,I:SOUND3,
0:NEXT:SOUND2,0
1190 RETURN
1200 ' ♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥ ROUND ♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥
1210 X=120:Y=120:VX=0:VY=0:SX=1:SY=1:OX=2:OY=2:GX=1:GY=1:FU=FE:OL=1:M=0:Q=0
1220 GOSUB 1060
1230 PUTSPRITE0,(X,Y),15
1240 FOR I=1 TO 300:NEXT
1250 GOTO 40
1260 ' ♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥ ROUND START ♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥
1270 FOR I=0 TO 7:FOR J=0 TO 7
1280 TX(I,J)=INT(RND(1)*22+5)*8:TY(I,J)=INT(RND(1)*10+7)*8:DE(I,J)=0
1290 NEXT:NEXT
1300 TX(1,1)=32:TY(1,1)=64:TX(5,5)=200:TY(5,5)=64:GO=0:OG=0:DE=0
1310 CLS:VPOKE8197,241
1320 GOTO 1200
1330 ' ♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥ GAME START ♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥
1340 SC=0:RO=1:F=7:FE=8000:A$=STRING$(44,"C")
1350 BEEP:PLAY"V15O4L2EDFDAL8GG","V13L4O4S1M7000EEEEEEEEEEEDD","V13L16O4S1M1000X
A$;BBBB"
1360 GOTO 1260
1370 ' ♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥ TITLE ♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥
1380 CLS:RESTORE 2000
1390 Q=0:LOCATE4,1:GOSUB 1610
1400 VPOKE8197,29:PRINT
1410 PRINT"      **          **
1420 PRINT"   **********  **********
1430 PRINT"   **      **  **    **
1440 PRINT"   ** **** **  **    **
1450 PRINT"      **          **
1460 PRINT"   **********    ********
1470 PRINT"      --        -- -- --
1480 PRINT"      --        --------
1490 PRINT"      --        -- -- --
1500 PRINT"      ---       --------
1510 LOCATE 4,22:PRINT"PUSH [SPACE] OR [TRIGGER]"
1520 LOCATE5,13:GOSUB 1610
1530 PUTSPRITE0,(48,112),15,0:PUTSPRITE1,(32,120),2,8:PUTSPRITE2,(48,128),6,10
1540 PUTSPRITE3,(32,136),13,13:PUTSPRITE4,(48,144),7,16
1550 FOR K=15 TO 19
1560 Q=1:LOCATE 8,K:GOSUB1610
1570 VPOKE8197,(INT(RND(1)*14)+2)*16+13
1580 NEXT:I=0
1590 I=I+1:IF STRIG(0)=-1 OR STRIG(1)=-1 THEN GOTO 1330
1600 IF I=1000 THEN GOTO 1370 ELSE GOTO 1590
1610 READ A$:FOR I=1 TO LEN(A$)
1620 PRINTMID$(A$,I,1);:SOUND7,&HBE:SOUND8,12:SOUND0,INT(RND(1)*255)
1630 FOR J=1 TO 50:NEXT:SOUND0,0
1640 A=0:IF STRIG(0)=-1 OR STRIG(1)=-1 THEN IF Q=1 THEN I=LEN(A$):A=1
1650 NEXT
1660 IF A=0 THEN RETURN ELSE RETURN 1330
1670 ' ♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥ SPR AND CHR ♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥
1680 RESTORE:FOR I=0 TO 16:A$=""
1690 FOR J=1 TO 32
1700 READ B$:A$=A$+CHR$(VAL("&H"+B$))
1710 NEXT:SPRITE$(I)=A$
1720 NEXT
1730 FOR I=256 TO 751
1740 A=VPEEK(I):VPOKEI,A OR A/2
1750 NEXT:RESTORE1970
1760 FOR I=776 TO 807
1770 READ A$:VPOKEI,VAL("&H"+A$)
1780 NEXT:VPOKE8204,129:VPOKE8208,129
1790 FOR I=0 TO 159:SA(I)=RND(1)*693+6208:NEXT
1800 A=RND(-TIME):A$=CHR$(31)+CHR$(29)+CHR$(29)
1810 FI$="ac"+A$+"bd":CL$="  "+A$+"  "
1820 GOTO 1370
1830 DATA 01,03,03,02,07,87,86,8C,FD,8E,FC,86,87,07,07,03,80,C0,C0,40,E0,E1,61,3
1,BF,71,3F,61,E1,E0,E0,C0
1840 DATA 02,04,08,18,24,53,8F,09,18,3C,3F,1E,0C,00,00,00,06,0F,17,62,F4,38,18,9
0,60,61,D2,4C,28,10,20,40
1850 DATA 3F,0A,0A,0A,0F,7F,F4,E2,E2,F4,7F,0F,0A,0A,0A,3F,C0,00,00,00,00,E0,FC,6
F,6F,FC,E0,00,00,00,00,C0
1860 DATA 00,00,00,0C,1E,3F,3C,18,09,8F,53,24,18,08,04,02,40,20,10,28,4C,D2,61,6
0,90,18,38,F4,62,17,0F,06
1870 DATA 03,07,07,87,86,FC,8E,FD,8C,86,87,07,02,03,03,01,C0,E0,E0,E1,61,3F,71,B
F,31,61,E1,E0,40,C0,C0,80
1880 DATA 02,04,03,14,33,4A,86,0F,09,18,1C,2F,46,E8,F0,60,00,00,60,F0,F8,7C,3C,1
8,90,F1,4A,A4,18,10,20,40
1890 DATA 03,00,00,00,00,07,3F,F6,F6,3F,07,00,00,00,00,03,FC,50,50,50,F0,FE,2F,4
7,47,2F,FE,F0,50,50,50,FC
1900 DATA 60,F0,E8,46,2F,1C,18,09,0F,86,4A,33,14,08,04,02,40,20,10,18,A4,4A,F1,9
0,18,3C,7C,F8,F0,60,00,00
1910 DATA 06,11,1A,69,38,04,47,AF,9E,9C,98,99,9C,0F,07,3E,60,88,58,96,9C,A0,E2,F
5,79,39,19,99,39,F0,E0,7C
1920 DATA 06,11,1A,69,38,04,07,2F,5E,9C,98,99,9C,8F,27,1E,60,88,58,96,9C,A0,E0,F
4,7A,39,19,99,39,F1,E4,78
1930 DATA 07,1F,3F,78,71,E0,E1,EA,F5,E0,E1,70,79,3F,1F,07,E0,F8,FC,96,0A,85,05,A
D,57,85,07,8E,1E,FC,F8,E0
1940 DATA 01,03,03,03,07,07,07,07,07,07,07,03,03,03,01,80,C0,C0,40,A0,A0,A0,E
0,A0,E0,E0,E0,C0,C0,C0,80
1950 DATA 00,00,00,00,03,04,08,09,09,08,04,03,00,00,00,00,00,00,00,C0,20,10,9
0,90,10,20,C0,00,00,00,00
1960 DATA 3F,C0,7F,7F,73,6D,6D,C0,7F,40,6D,6D,6D,73,FF,3F,FC,03,FE,FE,5E,5E,5E,0
3,FE,02,5E,5E,5E,46,FF,FC
1970 DATA 4C,7F,2C,2F,FF,6D,2F,7B,FA,37,7F,FD,37,3F,67,02,92,F4,FC,DE,F4,BE,FC,B
3,DE,FC,FC,FF,98,F8,CC,40
1980 DATA 00,00,30,1E,0F,0D,07,07,0D,1F,1F,3E,78,70,C0,80,03,06,1C,3C,F8,B8,F0,D
0,70,F0,F8,78,0C,00,00,00
1990 DATA 06,09,4B,89,86,90,AF,A8,B8,AF,A8,48,08,08,08,07,30,48,68,4A,31,01,51,A
5,A9,A9,A9,A6,80,80,80,00
2000 DATA "FIRST WARS THE","CHARACTERS OF THIS GAME"
2010 DATA " ..FIGHTER   [YOU]"
2020 DATA "...KING FIGER[30P]"
2030 DATA " ..GIDDEY    [10P]"
2040 DATA "...ENRGY PAC [50P]"
2050 DATA " ..A.B.M.C. [GOAL]"
2060 DATA "GOOD! NEXT SPACE"
```

★よくいるやつ：金もないのにゲーム・センターに来て，人がやっているのをじっと見ているやつ。（群馬県大田市春山栄明15才）……【編：でも，横で見ていて，いろいろわめく人よりは，ましですよね一影さん／影：……。】

MZ-80K/C/1200(SP-5030)用

正義の味方

（せいぎのみかた）



MZ-FUN

◆はじめに

このゲームは，今はやっているゲームが，「～を助ける」とか，「～を見つけだす」とか,「～を取りもどす」とか「～に旅をする」と言いつつも，内容はどれも似たりよったりのものが多いと思い，作ったものです。

だから，そういうことを最初にプレイヤーが決められるようにすれば，マルチ・エンディング的なおもしろいゲームになると思います。

◆ゲームの方法

まず，名前，相手の親玉の名前，目的の選択，目的の名前を入力します。ゲーム中にでてくる質問には,すべて,[1]＝ＹＥＳ,[2]＝ＮＯの数字で答えてください。

ゲームの中心は，なぐり合いのような物で，[;]，[+]キーで左右に向き，[Z]キーでパンチという単純なものです。ある程度倒すと，場面が変わります。そのとき，耐久力が１増えます。

進めば進むほど，敵は数を増し，強くなります。最後は親玉と戦いますが，倒す基準はつぎのとおりです。

1.体力（今までパンチしてきた分だけ減っている）

2.命中率（今までパンチしてきたときに１発で当たった率）

3.あせり度（今までパンチしてきたときの入力した度合）

これがある一定のアルゴリズムであなたの攻撃力となります。

キー操作は，[1]で防御(体力がランダムで回復する),その他のキーで攻撃です。フラッシュした後に「ピー」と鳴れば当たったことになります。

なお耐久力は，今まで相手にパンチされた分だけ減らされています。

体力かＳＨＩＥＬＤが０になると死に，敵は体力が０になると死にます。

◀《写真１》正義の味方のタイトル画面ですよ

◀《写真２》これは，あなたが決めるストーリーなのだ

▶《写真３》オッ！敵が攻めてきたぞ，あやうし！

◀《写真４》トゥーッ！どんなもんだい！パンチをきめる

正義の味方のプログラム・リスト

```
10 GOSUB4010:GOSUB1000:GOSUB500:GOSUB600
20 TEMPO7:POKE$3CEC,0:POKE$3CED,0:POKE$3CEE,0:POKE$284B,0
90 REM-------------------ジブンノメイン
100 GETT$
110 IFT$="+"THENMY$=MR$:GOTO150
120 IFT$=";"THENMY$=ML$:GOTO150
130 IFT$="Z"THEN 310
150 CURSORX,Y:PRINTMY$
190 REM--------------------テキノメイン
195 IFLU=2THEN245
210 DT=INT(RND(1)*GT)+1:IFINT(RND(1)*2)=0THENTE$=TR$:TX=0:XP=-1:GOTO230
220 TE$=TL$:TX=37:XP=1
230 IFINT(RND(1)*2)=0THENCURSORTX,Y-3:PRINTM2$:MUSICV2$:CURSORTX,Y-3:PRINTCL$
235 RD=(INT(RND(1)*4)):IFRD=0THENLU=2:GOTO297
236 TY=Y-11:YP=1:IFRD=1THENTY=Y:YP=0
240 FORI=0TO11:CURSORTX-(I*XP),TY+(YP*I):PRINTTE$:NEXTI
243 LU=2:TX=TX-(I*XP):GOTO100
245 CURSORTX,Y:PRINTTE$:TX=TX-XP:IF(TX=15)+(TX=22)THEN250
```

★影：名もなく地位なく姿なし，されど，この世を照らす光あらば，パソコン壊す影もあると知れ！　編：静まれ！この紋所が目に入らぬか！(三重県安芸郡・ＦＲ！14才)……【影：姫，どうなされた。つぐ美：な，何よ。】

```
246 IF((TX=13)+(TX=24))*(INT(RND(1)*5)=1)THEN400
247 GOTO100
249 REM-------------------コウゲキ
250 IFTE$=TR$THENXT=16:N$=NR$:GOTO270
260 XT=22:N$=NL$
270 CURSORXT,PY:PRINTN$:MUSICNS$:CURSORXT,PY:PRINTCL$
280 FORI=0TO5:CURSORX,Y:PRINTTD$:MUSIC"_CO_DO_EO":CURSORX,Y:PRINTMY$:NEXTI
290 MY=MY-1:IFMY=0THEN6010
295 CURSORTX,Y:PRINTTD$:TX=TX+(3*XP):GOTO245
296 REM-------------------テキガワープ
297 TX=TX-(11*XP):MUSIC"_CO_DO_EO":FORI=0TO7:CURSORTX,Y:PRINTW1$:CURSORTX,Y
298 PRINTW2$:NEXTI:CURSORTX,Y:PRINTYT$:GOTO245
300 REM-------------------コウゲキ(ジブンノ)
310 IFMY$=MR$THENPX=21:MP$=PR$:MP=1:GOTO330
320 PX=16:MP$=PL$:MP=2
330 CURSORX,Y-3:PRINTM1$:MUSICV1$:CURSORX,Y-3:PRINTCL$:PO=PO-1
340 CURSORPX,PY:PRINTMP$:MUSICNS$:CURSORPX,PY:PRINTCL$
350 IF((TX>13)*(TX<18)*(MP=2))+((TX<24)*(TX>18)*(MP=1))THEN370
360 CU=CU+1:GOTO100
365 REM-------------------アタック
370 DT=DT-1:IFDT=<0THEN373
371 MUSICNS$:CURSORTX,Y:PRINTTD$:TX=TX+(3*XP):CURSORTX,Y:PRINTTE$
372 GOTO245
373 Y=Y+1:FORI=0TO11:CURSORTX+(I*XP),Y-I:PRINTTY$:NEXTI
375 CURSORTX+(I*XP),Y-I:PRINTYT$:MUSIC"_CO_DO_EO_DO_EO_GO_BO_AO~BO~AO"
380 Y=Y-1:TE=TE-1:IFTE=0THEN610
388 IFCU>0THENAS=AS-1
389 IFCU=0THENJU=JU+1
390 LU=0:CU=0:GOTO150
399 REM-------------------テキノフェイント
400 TY=Y:FORI=0TO12:CURSORTX,TY-I:PRINTTE$:NEXTI
410 CURSORTX,TY-I:PRINTTD$:LU=0:GOTO100
500 REM-------------------デモストーリー
510 INPUT"■INPUT YOUR NAME";MN$:INPUT"■INPUT テキノ NAME";TN$
520 PRINT"■1-ヲ タスケル 2-ヲ サガス 3-ヲ トリカエス 4-ニムカウ":INPUT"■SERECT NUMBER";ST
530 INPUT"■INPUT <->";MO$:PRINT"■OK!":MUSICNS$
540 PRINT"■START THIS STORY...":MUSICV1$;"R9R9R9~B9":RETURN
600 REM-------------------モジヒョウジ
610 MUSIC"R9R9R9":GT=GT+1:MY=MY+1:IFGT=2THEN630
620 IFGT=4THEN640
621 IFGT=5THEN643
622 IFGT=6THEN700
625 INPUT"■アナタガ アルイテイルト トツゼンテキガ オソッテキタ タタカウ? 1-2";I:IFI<>1THENPRINTM4$
626 LU=0:MUSIC"R9":TE=7+GT:GOSUB3010:GOTO20
630 PRINT"■ ■■■■■■■■  ■ ■ "
631 PRINT"■■■■■■■■■■■■■■■ ■■■■"
632 PRINT"■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■"
633 INPUT"■■アナタハ ヤマニサシカカリマシタ ノボル? 1-2";I:IFI<>1THENPRINTM5$:MUSIC"R9"
634 FORI=0TO12:MUSIC"_GO_AO_BOR5":NEXT:GOTO625
640 PRINT"■":FORI=0TO10:PRINT"        ■■■■■■■■":NEXTI
641 PRINT"■       ■■■■■■":CURSOR4,12:PRINT"■■■■■■■■■■■■"
642 INPUT"■■アナタハ トウニツキマシタ ハイル? 1-2";I:IFI<>1THENPRINTM5$:MUSIC"R9"
643 PRINT"■ナカニハイルト ナカハマックラデシタ.....アナタハアルキダシマシタ":MUSIC"R9R9R9":GOTO634
650 END
700 REM-------------------FINAL STAGE
710 PRINT"■":FORI=0TO10:CURSORI,0:PRINT"ハッ":MUSIC"_CO_DO_EOR5":NEXTI
720 PRINT"ヨクゾココマデキタナ ";MN$:MUSIC"CODOEOAOBOGOBOAOGOAOBOR9":PRINT"■PUSH KEY"
721 GETT$:IFT$=""THEN721
730 PRINT"■スカタタアラワセ ";TN$:MUSICV3$:FORI=0TO25:CURSOR26,0:PRINTW1$:CURSOR26,0
740 PRINTW2$:NEXTI:PRINT"■":CURSOR26,0:PRINTSS$:PRINT"ココカラサキヘハトオスマイ":MUSICV3$
750 PRINT"■ショウブダ ";TN$:MUSIC"GOAOBOAOGOBOAOGOBOFOEODOFOEODOCOFOEODOCOFOR9R9"
760 REM-------------------LET'S FIGHT
770 TP=60:PO=PO+225:MY=MY+1:TJ=3:AS=AS+25:IFAS<2THENAS=3
775 IFAS>10THENAS=10
780 PRINT"■":CURSOR0,23:PRINT"■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■"
790 CURSOR0,21:PRINT"/▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒\"
795 CURSOR15,Y-1:PRINTMR$:MUSICNS$:CURSOR25,5:PRINTSS$:MUSICN3$;"R9"
796 CURSOR0,23:PRINT" 1--SHIELD ソノタ--ATTACK":MUSIC"C2D2E2D2F2G2F2A2B2C2"
800 PRINT"■";TN$;" ノコウゲキ       ":CURSOR0,1:PRINT"タイリョク ";TP;"       "
810 FORI=0TO5:CURSOR25,5:PRINTKS$:CURSOR25,5:PRINTSS$:NEXTI:MUSICNS$
820 IF(INT(RND(1)*20))=5THEN850
830 MD=MD+(INT(RND(1)*3)):PO=PO-(MD+1):MUSIC"_CO~F3R9":IFMD>5THENMY=MY-1:MD=0
840 IFMY=0THEN6010
845 IFPO<0THEN6010
846 IF(MY<2)+(PO<5)THENCURSOR15,10:PRINTM3$:MUSIC"BOAOGOFOB1"
850 PRINT"■";MN$;" ノコウゲキ       ":CURSOR0,1:PRINT"タイリョク ";PO;" SHIELD ";MY
860 GETT$:IFT$=""THEN860
864 IFT$="1"THENPO=PO+(INT(RND(1)*3)):MUSIC"C2F2E2D2C2RO":GOTO800
865 FORI=0TO5:CURSOR15,Y-1:PRINTKM$:CURSOR15,Y-1:PRINTMR$:NEXTI:MUSICNS$
870 IF(INT(RND(1)*JU))=5THEN800
880 TP=TP-(INT(RND(1)*AS)):MUSIC"~B5R9":IFTP<0THEN5010
890 GOTO800
1000 REM-------------------キャラクター ETC...
1010 MR$="■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■"
1020 ML$="■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■"
1021 KM$="■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■"
1030 PR$="■■Q":PL$="G■■":CL$="    "
1040 M1$="トウーッ":M2$="ヒヒー":M3$="ピンチダ":M4$="シカシ マワリコマレタ":M5$="イクシカナイ"
1050 V2$="~BO~AO~BO~AOR1~BO~AO~GO~FO~GO~FO~EO~DO~CO":NS$="CODOEOCODOCO"
1051 V3$="BOAOBOAOR1BOAOGOFOGOFOEODOCODOEOCOEODOCOEODOCOR9R9R9"
1060 TR$="    ■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■    "
1070 TL$="    ■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■    "
1074 KS$="■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■"
1075 TY$="    ■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■    "
1076 YT$="    ■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■    "
1077 W1$="▒▒■■■▒▒■■■▒▒■■■▒▒■■■▒▒■■■▒▒"
1078 W2$="▒▒■■■▒▒■■■▒▒■■■▒▒■■■▒▒■■■▒▒"
1079 SS$="■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■"
1080 NR$="=■ミ":NL$="ミ■="
1090 TD$="    ■■■    ■■■    ■■■    ■■■    ■■■    ■■■    ■■■    "
1091 TC$=" ■■ ■■ ■■ ■■ ■■ ■■ ■■ "
2000 REM-------------------ヘンスウ
2010 X=19:Y=14:MY$=MR$:V1$="GOFOGOFOEOFOEOFODOCODOCO_BO_AO_BO_AO":PY=16:KY=20
2020 MY=5:GT=0:RETURN
3000 REM-------------------ガメンコウセイ
3010 PRINT"■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■"
3020 CURSOR0,22:PRINT"■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■"
3030 CURSOR0,1:PRINT"■■■■■■■":CURSOR36,1:PRINT"■■■■■■"
3900 RETURN
4000 REM-------------------タイトルガメン
4010 PRINT"■■■■■■■■■■■■■■■■■■"
4020 PRINT"     ■■■■■■■■■■"
4030 PRINT"     ■■■■■■■■■■■MIKATA
4040 MUSIC"R9":RETURN
5000 REM-------------------GAME SET
5010 MUSIC"R9":PRINT"■ アナタハ ";TN$;"ヲタオシマシタ..ヨクミルト トアガアリマス":INPUT"ハイル? 1-2";I
5020 IFI<>1THENPRINTM5$
5030 MUSIC"R9":PRINT"■アッコンナトコロニ ";MO$;"ガ..":MUSIC"_C9_E7_D9_E6_C9F9R9R9R9"
5040 PRINT"■アナタハモクテキヲタッセイシマシタ メデタシ メデタシ..........":MUSIC"R9R9":PRINT"■READY"
5050 CURSOR0,1:PRINT"▒":MUSIC"R6":CURSOR0,1:PRINT" ":GETT$:IFT$=""THEN5050
5060 FORI=0TO100:PRINT"AQ":NEXTI
6000 REM-------------------GAME OVER
6010 PRINT"■":MUSIC"R9R9R9R9R9":PRINT"GAME OVERナンダッテヨ!":MUSIC"B9"
```

★友達にすすめられて買ったベーマガ。今までのパソコン誌で一番おもしろかった。これからも，より内容の濃いものを作ってください。(大阪府吹田市・**安井政寛11才**)……【**影**：クレヨンでごしごし。**編**：その濃さじゃない！】

MZ-700/1500(S-BASIC)用
（※1500で動かすには，700用S-BASICが必要です）

ケロクン
KEROKUN



猿渡　繁人

内容

かわいいキャラクターのKEROKUNをカーソル・キーで動かして，黄色のエサをすべて食べてしまうことができるか？

よく考えて操作しないと，エネルギーがなくなってしまうヨ！

遊びかた

KEROKUNが食べれるエサは，進む方向の左側だけです。しかし，KEROKUNをスペース・キーで変身させればすべて食べれますヨ！

ただし，エネルギーは20(20倍)使います。もし，エネルギーが20使えなければ，また，使いたくなければ，下段の◘に当たれば変身できます。

《第1表》変数表

XN	スタート面のエサの数
CL	ラウンド数
E	エネルギー
X	キャラクターのX座標
Y	キャラクターのY座標
A$	キャラクターの変身
ST	キャラクターの変身スイッチ
PN	エサの残り数
SN	パワーエサを発生させるスイッチ
X1	エサのX座標
Y1	エサのY座標

赤い♥を食べれば，エネルギーが30増加します。このパワーエサは，ときどき出現しますので，ねらってください。すぐに食べないと消えてしまいますヨ！

エサを食べてしまえば面クリア，エネルギーがなくなればゲーム・オーバー。エネルギーを有効に使って，KEROKUNを操作してください。

※エサは面クリアのたびに増えていきます。あなたは何面までクリアできるか？

改造のアドバイス

- スタート時のエネルギーは，50行の80を設定しなおせばOKです。
- クリア面ごとに，増えるエサの数は，850行の＋2を，また，エネルギーは＋30を加減すればOKです。
- 変身パワー・エネルギーは，1760行の20を増減してください。
- パワーエサの発生は，1670行の60と4を，大きくすれば早く，小さくすれば遅く出現できます。
- パワーエサの出現率は，1810行のXN／2の2を大きくすれば小，小さくすれば大となります。

※画面の道は，PRINT文で書いていますので，自分で好きなようにアレンジして，オリジナル画面を作ってください。

※裏ワザとして，エサの取りかたで画面の1キャラクターをカットして食べる方法。

CHECKER FLAG

Dr.D：ほほう，なかなか遊べるではないか。

編：このゲームの作者は，40才の会社員ですよ。なんでも子どもさんの応援と評価をあおぎながら，はじめて作った作品だそうですよ。

Dr.D：それは，すごい。このゲームは，エネルギーをうまく使わないとクリアできないところがいい。

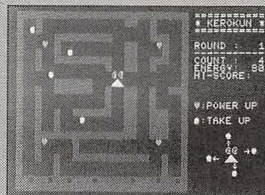
編：影さんはお金の使いかたがへたですからね。

プログラムで苦労したところ！

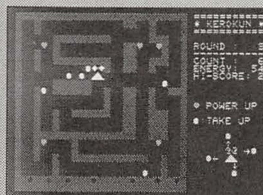
- キャラクターのスピードをあげるのに，いろいろプログラムのコマンド，内容をいじっている間に半年ほどたってしまいました。

とくに，IF文，PRINT文，READ-DATA文，PEEK文の内容はずいぶんやってみました。

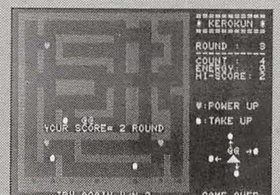
▲〈写真1〉タイトル画面。各キャラクターの説明です



▲〈写真2〉KEROKUNは，すべてのエサを食べれるか！



▲〈写真3〉エサを取れる方向が決まってます。変身しよう



▲〈写真4〉エネルギーがなくなるとゲーム・オーバーだぞ

★僕の友人は，給食の時間になると「きょうふの3分クッキング！」と言って，影さんに劣らない変態度をみせる。（群馬県藤岡市・田村卓治12才）……【編：チャンチャカチャーン。ハイ，今月の材料は…，ふふふ。影：ゲーッ！】

```
10 REM ********** KEROKUN *************
20 REM       61.11.3 BY SARUWATARI
30 REM -------- INIT DEFINE -----------
40      COLOR,,,0:DIM A(8),B(8):TEMPO7
50 LIMIT $BFFF:MB=$C000:GOSUB120:XN= 4:CL=1:E= 80:GOSUB1880:GOSUB1240:GOSUB1690:
PRINT"■"
60 GOSUB940:M$="BOGFD":NO$="C2":P$="♥":B1$="●":ST=0
70 COLOR,,6:X=15:Y=8:A3$="ᘐᘐ■■▲":A7$="◆◆■■▲":A5$="■■■■▲":A$=A3$:CURSORX,Y:
PRINTA3$
80 COLOR,,3: FOR I=0 TO 3:CURSOR A(I),B(I):PRINT P$:NEXT:GOSUB1410
90 COLOR,,7,0
100 CURSOR37,4:PRINTUSING"##";CL:GOSUB1630 :COLOR,,,1
110 GOTO 180
120 REM -------- CALL GET KEY --------
130 READ MD$:IF MD$="END" THEN RETURN
140 DD=VAL("$"+MD$)
150 POKE MB,DD:MB=MB+1:GOTO130
160 DATA CD,1B,00,32,00,C1,C9,"END"
170 REM --------- MAIN ----------------
180 USR($C000)
190 K=PEEK($C100):COLOR,,6,1
200 IF K=20 THEN IF X>0  THEN GOSUB300
210 IF K=19 THEN IF X<38 THEN GOSUB410
220 IF K=18 THEN IF Y>0  THEN GOSUB520
230 IF K=17 THEN IF Y<21 THEN GOSUB630
240 IF K=32 THEN ST=7:A$=A7$:CURSORX,Y:PRINTA$
250 CURSOR35,7:COLOR,,7,0:PRINTUSING"####";E
260 IF E<=0 THEN 780
270 IF PN=0 THEN 820
280 GOTO 180
290 REM ------- K=20 [←] -------------
300 Z2=PEEK(53248+X-1+(40*(Y))
310 Z5=PEEK(53248+X-1+(40*(Y+1)))
320 IF Z2+Z5=0 THEN MUSIC "F0" :GOTO390
330 IF ST=7 THEN IF Z2+Z5=71 THEN GOSUB1760:GOTO0390
340 IF ST=1 THEN IF Z2+Z5=71 THEN GOSUB 750:GOTO0390
350 IF Z5=71 THEN MUSIC M$:PN=PN-1:GOSUB1600:GOTO0390
360 IF Z2+Z5=83 THEN MUSICM$+M$+M$:E=E+30:GOTO0390
370 IF Z2=71 THEN MUSIC NO$
380 RETURN
390 X=X-1:CURSORX,Y:PRINT A$;" ■ ":E=E-1:RETURN
400 REM ------ K=19 [→] -------------
410 Z1=PEEK(53248+X+2+(40*(Y+1)))
420 Z6=PEEK(53248+X+2+(40*(Y)))
430 IF Z1+Z6=0 THEN MUSIC "F0":GOTO 500
440 IF ST=7 THEN IF Z1+Z6=71 THEN GOSUB1760:GOTO0500
450 IF ST=1 THEN IF Z1+Z6=71 THEN GOSUB 750:GOTO0500
460 IF Z6=71 THEN MUSIC M$:PN=PN-1:GOSUB1600:GOTO0500
470 IF Z1+Z6=83 THEN MUSICM$+M$+M$:E=E+30:GOTO0500
480 IF Z1=71 THEN MUSIC NO$
490 RETURN
500 X=X+1:CURSORX,Y:PRINT A$;"■■ ■ ":E=E-1:RETURN
510 REM ----- K=18 [↑] --------------
520 Z4=PEEK(53248+X+(40*(Y-1)))
530 Z7=PEEK(53248+X+1+(40*(Y-1)))
540 IF Z4+Z7=0 THEN MUSIC "F0":GOTO 610
550 IF ST=7 THEN IF Z4+Z7=71 THEN GOSUB1760:GOTO0610
560 IF ST=1 THEN IF Z4+Z7=71 THEN GOSUB 750:GOTO0610
570 IF Z4=71 THEN MUSIC M$:PN=PN-1:GOSUB1600:GOTO0610
580 IF Z4+Z7=83 THEN MUSICM$+M$+M$:E=E+30:GOTO0610
590 IF Z7=71 THEN MUSIC NO$
600 RETURN
610 Y=Y-1:CURSORX,Y:PRINT A$;"■■  ":E=E-1:RETURN
620 REM ------- K=17 [↓] ------------
630 Z3=PEEK(53248+X+1+(40*(Y+2)))
640 Z8=PEEK(53248+X+(40*(Y+2)))
650 IF Z3+Z8=0 THEN MUSIC "F0":GOTO 730
660 IF ST=7 THEN IF Z3+Z8=71 THEN GOSUB1760:GOTO0730
670 IF ST=1 THEN IF Z3+Z8=71 THEN GOSUB 750:GOTO0730
680 IF Z3=71 THEN MUSIC M$:PN=PN-1:GOSUB1600:GOTO0730
690 IF Z3=74 THEN 760
700 IF Z3+Z8=83 THEN MUSICM$+M$+M$:E=E+30:GOTO0730
710 IF Z8=71 THEN MUSIC NO$
720 RETURN
730 Y=Y+1:CURSORX,Y:PRINT A$;"■■■  ":E=E-1:RETURN
740 REM ----------- HENSIN -----------
750 MUSIC M$:PN=PN-1:GOSUB1600:ST=0:A$=A3$:RETURN
760 MUSIC M$:A$=A5$:CURSORX,Y:PRINTA$:ST=1:GOTO180
770 REM --------- GAME OVER ----------
780 CURSOR4,15:PRINT"YOUR SCORE=";CL-1;:PRINT" ROUND"
790 IF (CL-1)>HS THEN HS=(CL-1)
800 CURSOR37,8:PRINTUSING"##";HS
810 COLOR,,7,0:MUSIC"D4FEG":CURSOR28,24:PRINT" GAME OVER ■": XN=4:CL=1:E= 80:GO
TO860
820 COLOR,,6,1:CURSORX,Y:PRINT A3$
830 COLOR,,6:MUSIC"D4FEGBDFE"
840 FORI=0TO5:CURSORX,Y:PRINT"-":FORW=0TO 70:NEXTW:CURSORX,Y:PRINT"ᘐ":FORW=0TO 7
0:NEXTW:NEXTI:COLOR,,2
850 XN=XN+2:CL=CL+1:E=E+30
860 CURSOR6,24:PRINT"                  ";
870 COLOR,,7,0
880 IF PN=0 THEN SN=0:CONSOLE0,25,0,27:CLS:GOTO60
890  CURSOR6,24:PRINT"TRY AGAIN Y/N ?";
900 GET A$
910 IF A$="Y" THEN SN=0:CURSOR28,24:PRINT"               ■": CONSOLE0,25,0,27:CLS:
GOTO60
920 IF A$="N" THEN COLOR,,7,0:CLS:END
930 GOTO0900
940 REM ----------- GAMEN------------
950 CONSOLE0,24,0,27:CLS
960 COLOR ,,4,1
970 PRINT"▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒";
980 PRINT"▒  ▒                 ▒▒  ▒         ▒";
990 PRINT"▒  ▒                     ▒         ▒";
1000 PRINT"▒        ▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒         ▒▒▒▒  ▒";
1010 PRINT"▒        ▒              ▒▒     ▒  ▒";
1020 PRINT"▒   ▒    ▒              ▒▒     ▒  ▒";
1030 PRINT"▒   ▒    ▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒    ▒▒   ▒▒▒  ▒";
1040 PRINT"▒   ▒              ▒    ▒▒     ▒  ▒";
1050 PRINT"▒                                 ▒";
1060 PRINT"▒        ▒▒▒▒▒▒▒                  ▒";
1070 PRINT"▒   ▒    ▒▒▒▒▒▒▒    ▒   ▒▒   ▒  ▒▒▒";
1080 PRINT"▒   ▒               ▒   ▒▒   ▒    ▒";
1090 PRINT"▒   ▒               ▒   ▒▒   ▒    ▒";
1100 PRINT"▒   ▒    ▒   ▒▒▒▒▒▒▒    ▒▒   ▒▒▒▒ ▒";
1110 PRINT"▒   ▒    ▒              ▒▒   ▒▒▒▒ ▒";
1120 PRINT"▒   ▒    ▒              ▒▒   ▒▒▒▒ ▒";
1130 PRINT"▒   ▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒  ▒▒▒▒ ▒";
1140 PRINT"▒   ▒       ▒                     ▒";
1150 PRINT"▒   ▒       ▒                     ▒";
1160 PRINT"▒   ▒    ▒  ▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒     ▒  ▒";
1170 PRINT"▒        ▒                     ▒  ▒";
1180 PRINT"▒        ▒                     ▒  ▒";
1190 PRINT"▒▒▒O▒▒O▒▒▒O▒▒▒▒▒O▒▒▒▒▒▒▒O▒▒▒▒O▒▒▒O▒";
1200 CONSOLE0,25,0,40
1210 PRINT"▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒"
1220 PRINT"■";:COLOR,,7
1230 RETURN
1240 CLS:CONSOLE0,25,27,13:COLOR,,7,0
1250 CURSOR 28,0:PRINT"==========="
```

★こんにちは，ほたてくんです。インドの山奥でんでん虫コロコロリカちゃん人形プレゼントマトはなぜ赤いもくってへーこいたんぼはどろだらけむしがおどってるんるん。(愛知県名古屋市・ほたてくん12才)……【編：カーン。】

```
1260 COLOR,,6:CURSOR 28,1:PRINT"* KEROKUN *":COLOR,,7
1270 CURSOR 28,2:PRINT"==========="
1280 CURSOR28,4:PRINT"ROUND :"
1290 CURSOR28,5:PRINT"-----------"
1300 CURSOR28,6:PRINT"COUNT :"
1310 CURSOR28,7:PRINT"ENERGY:"
1320 CURSOR28,8:PRINT"HI-SCORE:"
1330 CURSOR28,12:COLOR,,3:PRINT"♥";:COLOR,,7:PRINT":POWER UP"
1340 CURSOR28,14:COLOR,,6:PRINT"●";:COLOR,,7:PRINT ":TAKE UP"
1350 COLOR,,6
1360 CURSOR33,18:PRINT"■■■■■■■■■■■■■■■■■■●■■■■■■■■■■●"
1370 COLOR,,7
1380 CURSOR33,19:PRINT"■■■■■■■■■■■■■■■"
1390 COLOR,,,1
1400 RETURN
1410 REM -----'●'ESA LOCATE ----------
1420 PN=XN
1430 FORI=1 TO PN
1440 X1=INT(RND(1)*23)+2
1450 Y1=INT(RND(1)*20)+2
1460 G1=PEEK(53248+X1+(40*Y1))
1470 IF G1<>0 THEN 1440
1480 G2=PEEK(53248+X1+1+(40*Y1))
1490 G3=PEEK(53248+X1-1+(40*Y1))
1500 G4=PEEK(53248+X1+(40*(Y1-1)))
1510 G5=PEEK(53248+X1+(40*(Y1+1)))
1520 IF(G2=71)+(G2=83)THEN 1440
1530 IF(G3=71)+(G3=83)THEN 1440
1540 IF(G4=71)+(G4=83)THEN 1440
1550 IF(G5=71)+(G5=83)THEN 1440
1560 IF SN=1 THEN PX=X1:PY=Y1:RETURN
1570 COLOR,,6:CURSORX1,Y1:PRINT"●"
1580 NEXTI
1590 RETURN
1600 REM ------'●'COUNT ---------------
1610 COLOR,,7,0
1620 IF E>30  THEN CURSOR28,24:PRINT"                  ■"
1630 CURSOR35,6:PRINTUSING"####";PN
1640 COLOR,,6,1
1650 IF SZ=1 THEN GOSUB1850
1660 IF SN=1 THEN GOSUB1790
1670 IF E<(60+(4*XN))THEN SN=1
1680 RETURN
1690 REM -------'♥'PRINT DATA ---------
1700 FOR I=0 TO 3
1710 READ A(I),B(I)
1720 NEXT I
1730 DATA 4,4,22,4,4,17,22,17
1740 RETURN
1750 REM -------- K=32 HENSIN ---------
1760 IF E=>20 THEN E=E-20:MUSICM$:A$=A3$:CURSORX,Y:PRINTA$:PN=PN-1:ST=0:GOTO1610
1770 IF E<20 THEN A$=A3$:CURSORX,Y:PRINTA$:ST=0:CURSOR28,24:COLOR,,7,0:PRINT"ｴﾈﾙ
ｷﾞ-ﾀﾘﾏｾﾝ■":GOTO180
1780 RETURN
1790 REM --------'♥'RND + ONE ---------
1800 SP=INT(RND(1)*XN)+1
1810 IF(SP>(XN/2))+(PN=0)THEN RETURN
1820 PM=PN:PN=1:GOSUB1430
1830 CURSOR PX,PY:MUSIC"+B0AB":COLOR,,2,1:PRINT P$:
1840 SN=0:SP=0:PN=PM:SZ=1:COLOR,,6,1:RETURN
1850 REM ---------'♥'RND CLS -----------
1860 MUSIC"C3C0":CURSORPX,PY:PRINT" "
1870 SZ=0:RETURN
1880 REM -------- TITLE GAMEN ---------
1890 CLS :COLOR,,6,0:CURSOR0,1
1900 PRINT"   ■■■■■■■■■■■■"
1910 PRINT"   ■■■■■■■■■■■■"
1920 PRINT"   ■■■■■■■■■■■■"
1930 PRINT"   ■■■■■■■■■■■■"
1940 PRINT"   ■■■■■■■■■■■■"
1950 CURSOR4, 8:PRINT"■■■■■";:COLOR,,7:PRINT" .... KEROKUN"
1960 CURSOR12,10:PRINT" ﾑｶｯﾃ ﾋﾀﾞﾘﾉ ｴｻ ｶﾞ ﾀﾍﾞﾚﾏｽ｡"
1970 COLOR,,6:CURSOR4,11:PRINT"■■■■■";:COLOR,,7:PRINT" .... ｶﾞﾒﾝ ﾉ 'ﾛ'ﾆ ｱﾀﾚﾊﾞ
ﾍﾝｼﾝｼﾏｽ｡"
1980 CURSOR12,13:PRINT"ﾄﾞﾉ ｴｻﾓ ﾀﾍﾞﾚﾏｽ｡"
1990 COLOR,,6:CURSOR4,14:PRINT"◆◆■■■";:COLOR,,7:PRINT" .... SPC ｷ- ﾃﾞ ﾍﾝｼﾝｼﾏｽ｡
ﾄﾞﾉ ｴｻﾓ "
2000 CURSOR12,16:PRINT"ﾀﾍﾞﾚﾏｽｶﾞ ｴﾈﾙｷﾞ-ｦ 20 ﾂｶｲﾏｽ｡"
2010 COLOR,,3:CURSOR4,18:PRINT"♥";:COLOR,,7:PRINT" .... ｴﾈﾙｷﾞ- ﾋﾄﾂﾌﾞ ﾃﾞ 30 ﾌｴﾏｽ｡
"
2020 CURSOR4,20:PRINT"  KEROKUN ｦ ｶ-ｿﾙ ｷ-ﾃﾞｳｺﾞｶｼ ｴｻ";:COLOR,,6:PRINT" ●";:COLOR,
,7:PRINT"ｦ"
2030 CURSOR7,21:PRINT"ﾀﾍﾞﾃ ｼﾏｴﾊﾞ1ﾒﾝ ｸﾘﾔ-ﾃﾞｽ｡ "
2040 COLOR,,5:CURSOR6,24:PRINT"GAME START OK?. HIT ANY KEY";
2050 GET S$:IF S$<>"" THEN MUSIC"+F3AFAFAFAFAFAFAFAFAFAFA+C0DR2+C0DR2+C0D":RETUR
N
2060 GOTO2050
```

評…女の子の悩みなのよねー（つぐ美）

「つぐ美SANの苦悩」 by 祐美子

by 祐美子

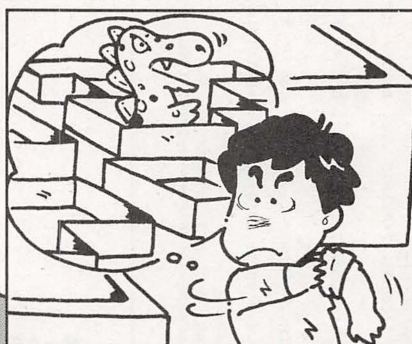
評…き，きまってるぜ／（影）

by 長谷川徳幸

★ことわざ大事典：ＯＦにくんで影にくまず。意味—ボツになっても影さんをにくまず，ＯＦをにくみましょう。（京都府八幡市・初出場のだいちゃん12才）……【影：○○○むくんで影むくまず。なんてね。つぐ美：ジロッ／】

MZ-700/1500(Hu-BASIC)用
（※1500で動かすには，700用Hu-BASICが必要です）

BARA-NOIA II
（バラノイア ツー）



古旗　一浩

GAMEの内容

迷路の奥深くにいるドラゴンを倒すだけです。移動はカーソル・キー。スペース・キーでモード切り換えです。

★DEFEND：敵と重なると，Hit Pointが2だけ減ります。

★ATTACK：敵と戦います。敵によって，相当のダメージを受けます。

右下に，小さいウィンドウがあり，HITとDMGと数字がでますので，参考にしてください。

EXPが10以上になると，レベルアップします。Hit Pointが0になると，ゲーム・オーバーです。

CHARACTERS

このゲームで，唯一誇れるところは，キャラクターです。多種多様(？)なキャラクター，レベルによってかわる壁，などです。さらに，すべての敵キャラクターに，Hit Point，Strength(攻撃力)，殺したときのEXP(経験値)などが，設定されています。

たとえば，同じスライムでも，グリーンとイエローには大きなちがいがあります。レベル1のとき，イエロー・スライムにアタックすればわかると思います。

では，キャラクターの紹介です。

スライム4種，スネーク5種，バット3種，ファイアーエレメント，グリムロック，ブルーナイト，クラーケン，ドラゴン，ロッド，家，ポーション，外壁です。

キャラクターが多い分，プログラムが長くなってしまいました。スタート時は，家の中にいます。Hit Pointは家の中に入ると回復します。

MZ-700ユーザーの人たちへ

ベーマガには少ない，RPGもどきです。700で有利なのは，『グラフィックス』ができないことです。グラフィック・データがいらないから，その分，他方に集中できるのです。

700ユーザーに一つ考えてほしいことは，グラフィックを使うと，できないゲームがあるのではないか？　ということです。

ゲーム性

このゲームは，初期バージョンから3回もリストを書き直し，大幅にカットしたため，ゲーム性が少ないのです。

このゲームをやって，物たりないのは，BGMがないだけでなく，意外性が少なく，新発見がないからでしょう。

早くて20分で，終了できます。

CHECKER FLAG

Dr.D：MZ-700にしては長いリストだが，その分内容のこいゲームになっている。

編：敵キャラクターも多く，システム的にもよくできていますね。

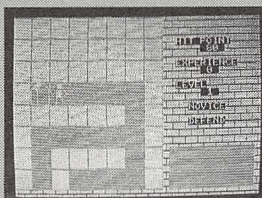
Dr.D：たしかにグラフィック・データがない分だけ，内容に力が入っている。RPGならBASICでも，これくらいのゲームなら，ガンバって作れるようになれるから，ぜひチャレンジしてほしいぞ。

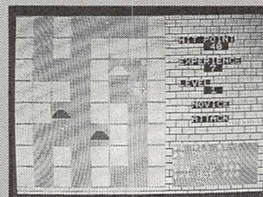
編：RPGを作る場合，一番大変なのは，世界を作ることですね。

Dr.D：そのとおりだ。他人の作った世界をマネするのは，あまりよくないぞ。自分で創造しなければいかん。

▲《写真1》BARA-NOIA IIのタイトル画面

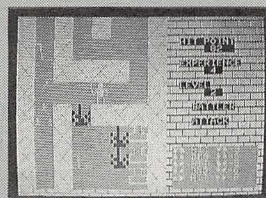
▼《写真2》家からでて，いざドラゴン退治へ出発だ！





▲《写真3》ロッドを手に入れたぞ。先はまだまだ長〜い

▼《写真4》おっ！　なんだこれは。敵によって相当のダメージを受けるから注意



★みなさん，「納豆チャーハン」というのを知っていますか？（香港・倉地宏幸13才）……【影：そういう食べ物はけしからん。納豆は白いごはんといっしょに。チャーハンは，それだけで食べるのがいい。2食できるだろ。】

```
10 GOSUB830:GOSUB1210:"FR":COLOR 6
20 LOCATE14,15:PRINT"PLEASE WAIT !"
30 GOSUB1010:"MZ":GOSUB1120:GOSUB1030
40 GOSUB 720:"SR":CLS:CONSOLE:GOSUB520
50 GOSUB760:GOSUB800
60 PLAY 7,"ROBAGAFGEFDECDC-ED-FE-GBFBEBDBCB-BB-A":FOR I=1 TO 5:PLAY "BEBDBCB-DB-
C":NEXT
70 GOSUB 170:A=M(Z,W,0):COLORC(A),B(A)
80 LOCATE Z*3,9:PRINT CH$(A);:CONSOLE 0,25,0,24:GOSUB 190
90 IF M(X,Y,0)<21:COLOR7,1:LOCATE X*3,9:PRINT M$;
100 CONSOLE:IF KF GOSUB 390
110 IF M(X,Y,0)>1 GOSUB 280
120 GOSUB 350:IF K$=" " AND MO=0:MO=1 ELSE IF K$=" " AND MO=1:MO=0
130 CH$(1)=WL$(L-1)
140 IF M(1,55,1)<1 THEN 1650
150 IF V<1 :V=0:GOSUB220:PLAY 7,"BOFEDBFBEBDBCAGAFEDCDBFBGBABEBD":GOTO1570
160 GOSUB 220:GOTO 70
170 K$=INKEY$(0):Z=X:W=Y:IX=(K$="■")-(K$="■"):IY=(K$="■")-(K$="■")
180 A=M(X+IX,Y+IY,0):X=X-IX*(A<>1):Y=Y-IY*(A<>1):P=P+(W>Y)-(W<Y):RETURN
190 A=15*(W<>Y)*(K$="■"):PRINTCHR$(17,A,A,A);:IF A>1 GOSUB250:LOCATE0,24:PRINTST
RING$(12,"┴┬");
200 A=14*(W<>Y)*(K$="■"):LOCATE0,23
210 PRINTCHR$(A,A,A);:IF A>1 THEN 270 ELSE RETURN
220 CONSOLE:LOCATE30,4:COLOR 7,0:PRINT V;:LOCATE30,7:PRINT EX;
230 LOCATE30,10:PRINT L;:LOCATE28,12:PRINT F$(L);
240 LOCATE28,14:PRINT MO$(MO);:RETURN
250 FOR I=0 TO 7:LOCATEI*3,0
260 A=M(I,P,0):COLOR C(A),B(A):PRINT CH$(A);:NEXT:CONSOLE:RETURN
270 FOR I=0 TO 7:LOCATEI*3,21:A=M(I,P+7,0):COLOR C(A),B(A):PRINT CH$(A);:NEXT:RE
TURN
280 IF M(X,Y,1)<1 RETURN
290 IF MO=1 AND M(X,Y,0)<19:V=V-2:DM=0:HT=-2:GOTO340
300 DM=-(L+S1):HT=-(1+M(X,Y,1)/(S2+1))
310 M(X,Y,2)=M(X,Y,2)+DM:V=V+HT
320 IF M(X,Y,2)>0 THEN 340
330 M(X,Y,0)=0:M(X,Y,1)=0:EX=EX+M(X,Y,3):IF EX>9 :EX=0:L=L-(L<6):S1=S1+1:S2=S2+1
:VL=VL+50
340 "SR":PRINT"** DMG **";HT:PRINT"** HIT **";DM:FOR I=0 TO 20:BEEP1:BEEP0:NEXT:
CONSOLE:RETURN
350 ONM(X,Y,0)-18GOTO360,370,380:RETURN
360 M(1,55,2)=M(1,55,2)-100:"SR":PRINT"*** ROD ***":BEEP:M(X,Y,0)=0:RETURN
370 V=V+30:M(X,Y,0)=0:PLAY 7,"C0-C+C":RETURN
380 V=V-(V<VL)*L:RETURN
390 Q=KX:R=KY:IX=SGN(X-KX):IY=SGN(Y-KY)
400 A=M(Q+IX,R+IY,0):KX=KX-IX*(A=0)
410 KY=KY-IY*(A=0)
420 IF R>=P AND R<P+8:LOCATEQ*3,(R-P)*3:PRINT E$;
430 IF KY>=P AND KY<P+8:LOCATEKX*3,(KY-P)*3:COLOR 5,1:PRINT M$;
440 M(Q,R,0)=0:M(KX,KY,0)=15
450 A=M(Q,R,1):M(Q,R,1)=0
460 M(KX,KY,1)=A:A=M(Q,R,2)
470 M(Q,R,2)=0:M(KX,KY,2)=A
480 A=M(Q,R,3):M(Q,R,3)=0:M(KX,KY,3)=A
490 IF M(KX,KY,2)<1 :KF=0:M(KX,KY,0)=0
500 RETURN
510 LABEL "SR":CONSOLE18,6,25,14:COLOR7,1:LOCATE 25,23:RETURN
520 RESTORE 570
530 READS:IFS=-1 RETURN ELSE READ K,T,E
540 READ X:IF X=0 THEN 530
550 READ Y:M(X,Y,1)=K:M(X,Y,2)=T
560 M(X,Y,0)=S:M(X,Y,2)=T:M(X,Y,3)=E:GOTO 540
570 DATA 2, 5, 3, 1, 5,  3, 2, 5, 6,  6, 1, 8, 6,42, 3, 5, 3,51, 0
580 DATA 3, 6, 4, 1, 3, 10, 2,11, 4, 12,0
590 DATA 4, 7, 5, 1, 5,  9, 6,11, 5, 15,0
600 DATA 5,10, 6, 1, 1, 17, 0, 6, 8,  7,2
610 DATA 3,16, 3,21, 0,  7, 9, 8, 2,  6,26,0
620 DATA 8,10, 6, 1, 3, 30, 0, 9,11, 10,2
630 DATA 6,17, 5,20, 0, 10,20,50, 5
640 DATA 1,25, 0,11, 2, 80, 1, 3,35,0
650 DATA12, 4,90, 2, 1, 37, 0,13, 8,100, 4
660 DATA 1,45, 0,14,30,150,10, 1,20
670 DATA 1,28, 6,43, 3, 47, 4,47, 0
680 DATA15,30,200,12,6,41, 0,16,5,100,5
690 DATA 3,28, 5,29, 5,30, 4,40, 1,54
700 DATA 2,54, 3,54, 2,55, 3,55, 4,55,0
710 DATA17,60,800,30,6,53,0,18,80,1200,1,1,55,0,-1
720 COLOR 7,0:RESTORE 750
730 FOR I=0TO 2:LOCATE 26,I*3+3
740 READ I$:PRINT I$;:NEXT:RETURN
750 DATA HIT POINT,EXPERIENCE,LEVEL
760 KX=6:KY=41:VL=80:V=50:P=0:X=1:Y=3
770 L=1:S1=0:S2=0:KF=1:EX=0:MO=1
780 MO$(0)="ATTACK":MO$(1)="DEFEND"
790 CONSOLE:RETURN
800 FORJ=0TO7:FORI=0TO7:A=M(I,J,0)
810 COLOR C(A),B(A):LOCATEI*3,J*3
820 PRINT CH$(A);:NEXT:NEXT:RETURN
830 DEFINT A-Z:DIM M(7,59,3),C(21),B(21),CH$(21),WL$(5),SR$(5)
840 M$="| ● ■■■V■>■■■ || ":CH$(15)=M$
```

MZ-700/1500

★お金なくしたんだ。どこでなくしたかわからない(わかっていたら拾っているけどね)。だから影さん，借してくんないかなあ。NIMAN－EN。(神奈川県横浜市・けんちゃんだよ♥)……【影：19才の女性だもん，OKさ。】

```
850 CH$(2)="    ▓▓▓◢◣▓▓▓▔▔▔":CH$(3)=CH$(2):CH$(4)=CH$(2):CH$(5)=CH$(2)
860 CH$(6)="_   ▓▓▓|  ▓▓▓ |_":CH$(7)=CH$(6):CH$(8)=CH$(6):CH$(9)=CH$(6):CH$(10)
=CH$(6)
870 CH$(11)=" ● ▓▓▓◤┬◥▓▓▓    ":CH$(12)=CH$(11):CH$(13)=CH$(11)
880 CH$(14)=" 大  ▓▓▓   ▓▓▓大 大":CH$(16)=" ▌ ▓▓▓◢▃◢▓▓▓▃▘"
890 CH$(17)="▚●▚▓▓▓▃▚▓▓▓  ▚":CH$(18)="◥◣▓▓▓ ▙▗▓▓▓▚> "
900 CH$(19)="   ●▓▓▓ / ▓▓▓/  ":CH$(20)="┐ ┌▓▓▓┌  ▔▓▓▓▔▔▔"
910 CH$(21)="◢◣▓▓▓ | ▓▓▓|__|":E$="     ▓▓▓   ▓▓▓    "
920 WL$(0)="┌   ▓▓▓    ▓▓▓___|":WL$(1)="\ ◢▓▓▓ X ▓▓▓/ \":WL$(2)="▒▒▒▓▓▓▒▒▒▓▓▓
▒▒▒"
930 WL$(3)=" | ▓▓▓─┼─▓▓▓  | ":WL$(4)="__|▓▓▓|__▓▓▓_|_":WL$(5)="\ ◢▓▓▓ ┌▓▓▓
◢▀"
940 CH$(1)=WL$(0):CH$(0)=E$
950 SR$(0)="+":SR$(1)="+":SR$(2)="▌|▓▓▓─┼─▓▓▓|":SR$(3)="▌ ▓▓▓ + ▓▓▓ "
960 SR$(4)="+":SR$(5)=" ":RETURN
970 LABEL "WIND":FOR I=0 TO 12:CONSOLEO,I+1,0,40:CLS:CONSOLE24-I,I+1,0,40:CLS:NE
XT:RETURN
980 LABEL "FR":RESTORE 1000
990 FOR I=1TO6:READ F$(I):NEXT:RETURN
1000 DATA NOVICE,BATTLER,FIGHTER,WARRIOR,--HERO-,--LORD-
1010 RESTORE1020:FORI=0TO21:READ C(I):B(I)=1:NEXT:B(1)=5:RETURN
1020 DATA 0,1,4,2,5,6,4,2,6,5,7,4,2,6,7,5,2,2,4,7,5,7
1030 COLORO,5:CONSOLE:CLS:FORJ=0TO22 STEP2:FOR I=0 TO 38 STEP 2
1040 LOCATEI,J:PRINT"┴┬▓▓▓┬┴";:NEXT:NEXT
1050 LOCATEO,24:PRINTSTRING$(19,"┴┬");
1060 POKE &HD3E6,&H1F,&H5F:RETURN
1070 LABEL "STAR"
1080 FORR=0TO5:LOCATEX,Y:PRINT SR$(R);
1090 PAUSE 1:NEXT:RETURN
1100 LABEL "MZ":RESTORE 1350:FORI=0TO59:READK$:FORJ=0TO7
1110 B$=BIN$(VAL("&H"+K$)):A=VAL(MID$(B$,J+1,1)):M(J,I,O)=A:NEXT:NEXT:RETURN
1120 RESTORE 1190
1130 READ S:IF S=-1 THEN 1160
1140 READ X:IF X=0 THEN 1130
1150 READ Y:M(X,Y,O)=S:GOTO 1140
1160 FOR I=0TO4:M(6,I+29,0)=20:NEXT
1170 FOR I=0TO2:M(6,I+44,0)=20:NEXT
1180 M(3,43,0)=20:M(3,44,0)=20:RETURN
1190 DATA 19,6,9,5,10,6,10,6,39,0
1200 DATA 21,1,3,0,20,4,43,0,-1
1210 COLOR 7,0:"WIND":CONSOLE
1220 T$(0)="┌┐┌┐┌┐┌┐  ┐┌──────"
1230 T$(1)="└┘└┘└┘└┘ ││"
1240 T$(2)="||||\|| N ┌|┌┐"
1250 T$(3)="┴┴┘└┘└┘└ ┘| └|┌┐"
1260 T$(4)="┬┬▓▓▓| |▓▓▓| |▓▓▓┴┬"
1270 X=9:Y=6:"STAR":X=25:"STAR":Y=12:"STAR":X=9:"STAR"
1280 FOR J=0TO1:FOR I=1 TO 5:COLOR I
1290 LOCATE10,J+4:PRINT T$(J);
1300 LOCATE10,7-J:PRINT T$(3-J);:PAUSE 2:NEXT:NEXT
1310 COLOR 7:X=20:Y=10:"STAR":COLOR 5
1320 LOCATEX-1,Y-1:PRINT T$(4);:COLOR 7
1330 Y=20:"STAR":LOCATE9,Y:PRINT"PROGRAM & STORY BY.K.F."
1340 WHILE INKEY$="":WEND:RETURN
1350 DATA FF,FF,FF,81,FD,81,BD,A1
1360 DATA AF,89,E9,CD,85,AD,A9,A3
1370 DATA AF,A5,ED,89,B9,83,FB,8B
1380 DATA A9,A1,BD,81,AF,A1,A1,A1
1390 DATA A1,A1,BB,A3,BF,81,F7,85
1400 DATA F5,81,BD,A5,AD,A5,A5,A7
1410 DATA A1,8F,E9,A9,81,FD,89,81
1420 DATA FF,FF,FF,FF,BY,K.,F.,??
1430 PLAY 5,"G6F4DE5DC9"
1440 COLOR 7,0:"WIND":CONSOLE
1450 LOCATE 4,8:PRINT"THE DRAGON WAS SLEEP FOREVER..."
1460 LOCATE 9,18:COLOR 6
1470 PRINT"PROGRAM BY K.FURUHATA"
1480 COLOR 5:PRINT
1490 PRINTTAB(9);"SOUND   BY HERON"
1500 PLAY "E3R1EB6A3GRDR1DA6G3#FRC3R1CG6#F3ER#F3R1#FD7R5E3R1EB6A3GRDR1DA6G3#FRC3
R1CG6#F3ER-BR1-B#F7E3R1E"
1510 PLAY "B3BABAAGAGG#FG#F#FE#FE3EDEDDCDCR1C-B7R5E3R1EB6A3GRDR1DA6G3#FRC3R1CG6#
F3ER#F3R1#FD7R5"
1520 PLAY "E3R1EB6A3GRDR1DA6G3#FRC3R1CG6#F3ER-BR1-B#F8E7DG4"
1530 FOR I=1 TO 20:PLAY 7,"COD":NEXT
1540 FOR I=1 TO 30:PLAY "GF":NEXT
1550 FOR I=1 TO 60:PLAY "+C+E":NEXT
1560 LOCATE10,12:COLOR 5:GOTO1580
1570 COLOR2,0:"WIND":LOCATE10,12
1580 PRINT"THE GAME WAS OVER"
1590 FOR I=1 TO 10:FOR C=1 TO 7
1600 LOCATE 8,15:COLOR C
1610 PRINT"YOU ARE RANK IS ";F$(L);
1620 PAUSE 1:NEXT:NEXT
1630 PLAY 7,"E8DC-A4-G4G8R4-A-BDC8"
1640 COLOR 7,0:CONSOLE:END
1650 LOCATE 6,9:COLOR 7,1:PRINTM$;
1660 FOR I=7 TO 1 STEP -1:LOCATE 3,9
1670 COLORI:PRINT CH$(18);:PAUSE 2:NEXT
1680 PAUSE 7:LOCATE6,9:PRINTE$;:COLOR 7
1690 X=7:Y=10:"STAR":PAUSE 9:GOTO 1430
```

★私はつぐ美の父だが，つぐ美はいるか？ほら，仕事終わったんだろ。お父さんといっしょに帰ろう。（埼玉県新座市・つぐ美の父15才）……【影：最近，こういう手口の誘惑が多いから気をつけよう。えっ？私は大丈夫さ。】

MZ-1500用

BIRD(バード) LAND(ランド)

香月　まい



◆ストーリー

ある日，それまで暖かかったプーカァ島へ急に冬がきてしまい，あまりの雪と寒さのため，多くのプーカァ鳥は凍りついてしまいました。

そこで運良く逃げのびたあなたは，冬を夏にするパーツを重ね合わせるため，プーカァ島へと向かいました。

◆遊びかた

プーカァ鳥は，↑↓←→で上下左右に動きます。そして，岩，パーツは普通に押すと動きだし，何かに当たると止まります。ガイコツはプーカァ鳥が大きらいな物なので，動かせません。

最初，時間は800秒あり，時間内にパーツを合わせると１面クリアです（10面あります）。あと，どうしてもダメなときは，CTRL＋Dでギブアップです。

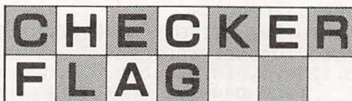
《第１表》主な変数表

M	面数
H＄(　)	面のデータ
G	キーデータ
X，Y	鳥の座標
O	ＰＣＧナンバー
Z，U	ＰＣＧ表示時の座標
E，F	鳥のサブ座標
Q，W	鳥の進む方向

◆プログラムについて

打ち込むのが大変な人（？）は，410行をＲＥＴＵＲＮにすれば，420～520行は打たなくてもいいです（デモを消します）。それと内容はＲＥＭ文を見てもらえばだいたいわかると思います。

○参考にしたもの
ベーマガ'86年１月号
PC-6001mkIISR用「ＦＩＧＨＴ!!」



編：いつものパズルゲームですが，ＰＣＧのため，きれいですね。

Dr.D：そうだな。リストもそれほど長くない。画面データをコンパクトにまとめているのがいいぞ。

編：でも，同じパズルゲームでも，もっとちがったゲームで遊びたいですね。

Dr.D：そのとおりだ。もっとアイデアをしぼりだしてくれたまえ。

編：ところで，最近どうしたことでしょうね。ＭＺ－1500の投稿が少なくなったんですよ。移植ばっかりですし…。

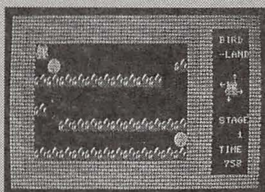
Dr.D：ＭＺ-700の投稿が少ないといったら，突然多くきだすし，じつは，みんな作ってはいるが，投稿しないだけじゃないのかな？

編：ボツを怖がってるってことですかね。自分の作品に自信をもってどんどん送ってきてください。

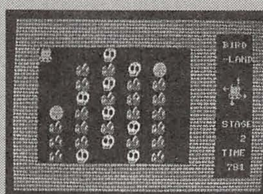
Dr.D：うむ，がんばってくれたまえ。ワシも期待しておるぞ。ボツなど怖くない！



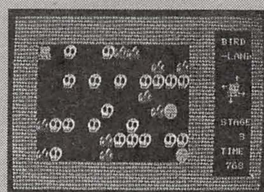
▲〈写真１〉タイトル，デモ画面。スペース・キーでゲーム開始



▼〈写真２〉１面。パーツを重ね合わせればいいんだぞ



▲〈写真３〉２面です。岩をうまく動かさなくては……



▼〈写真４〉このへんでもう終わりなんて言わせないぞ。先は長一い

★で・ば・ぐ　12月号83ページの「ＳＴＡＲ ＤＵＳＴ Ⅵ」のフリガナが「スターダスト　ファイブ」になっていました。影さん，あやまりなさい。(北海道札幌市・Dr. K子11才)……【影：ごめんなさい。今後気をつけます。】

BIRD LANDのプログラム・リスト

```
10 LIMITMAX:MUSICINIT:PAL:DIMH$(10),G$(255):CLS3:M=1:TEMPO7:GOTO80
20 '■■ヒョウジ"SUB■■:CURSOR34,21:PRINTUSING"###";T:IFT>0THENRETURNELSE390
30 FPRINT[Z,U]0,0[Z,U+1]0,0:RETURN
40 FPRINT[Z,U]0,0+1[Z,U+1]0+2,0+3:RETURN
50 '■■MOVE SUB■■
60 R=PEEK($D400+E+Q+40*(F+W)):ON-(R<>0)GOTO70:Z=E:U=F:GOSUB30:E=E+Q:F=F+W:Z=E:U=
F:O=P:GOSUB40:GOTO60:GOTO280ELSEO=15:Z=E:U=F
70 IF(R=14)*(P=15)THENZ=E:U=F:GOSUB30:GOTO290ELSERETURN
80 POKE$5C72,0:CURSOR13,12:PRINT"WAIT A MINUTE!
90 C=0:FORI=48TO51:FORJ=48TO51:RESTORE520:FORK=1TO16:READA$:G$(C)=CHR$(I,J)+A$:C
=C+1:NEXTK,J,I:Z$=""
100 FORI=1TO10:READA$:Z$=Z$+A$:H$(I)=LEFT$(Z$,48):Z$=RIGHT$(Z$,LEN(Z$)-48):NEXT
110 V=3:INIT"CRT:G":CLS:COLOR7:GOSUB120:GOTO130
120 RESTORE610:FORI=2TO19:READA$,B$,C$:FONT$(V,I)=HEXCHR$(A$+B$+C$):NEXT:RETURN
130 GOSUB410:INIT"CRT:I":V=2:GOSUB120
140 '■■カ"メン■■:CLS3:FORI=1TO100:FPRINT0,0,0,0,0,0,0,0,0,0:NEXT:A=19:B=10
150 FORI=0TO39:FPRINT[I,1]A[I,2]A[I,3]B[I,4]B[I,21]B[I,22]B[I,23]A[I,24]A:B=-10*
(I<28):NEXT:B=10:FORI=3TO22
160 FPRINT[0,I]A,A[2,I]B,B[30,I]A,A[28,I]B,B[38,I]A,A:NEXT
170 CURSOR33,4:PRINT"BIRD■■■■-LAND■■■■■■■← ■↑■→■■■↓■■■■STAGE■■■■■■■TIME
■■■";USING"##";M:Z=34:U=10:O=2:GOSUB40
180 '■■FIELD■■:T=800:GOSUB20:Y=5:FORI=1TO43STEP6
190 K$=MID$(H$(M),I,6):FORJ=1TO5STEP2:L$=G$(VAL("$"+MID$(K$,J,2)))
200 FORL=1TO4:G$=MID$(L$,L,1):X=J*4+L*2-2:R=-11*(G$="1")-6*(G$="2")-15*(G$="3")
210 IFR>0THENZ=X:U=Y:O=R:GOSUB40
220 NEXTL,J:Y=Y+2:NEXT:X=4:Y=5
230 '■■MAIN■■:M$="S2M106A0":Z=X:U=Y:O=2:GOSUB40
240 NOISEM$:T=T-.5:GOSUB20:GETG$:G=ASC(G$):Q=(G=20)-(G=19):W=(G=18)-(G=17)
250 Q=Q*2:W=W*2:ON-(Q=0)*(W=0)*(G<>4)GOTO240:NOISEM$:T=T-.5
260 ONG-3GOTO140:E=X+Q:F=Y+W:P=PEEK($D400+E+40*F):IF-(P=18)-(P=10)-(P=9)GOTO240
270 IF(P<>5)*(P<>14)GOTO280ELSEP=P+1:GOSUB60:GOTO240
280 Z=X:U=Y:GOSUB30:X=E:Y=F:GOTO230
290 '■■CLEAR■■:MUSIC"S2M802C6D0E5F1G5A103C4D1E5F0A8G5F1E4D1C9
300 WAIT4000:FORI=1TO99STEP1.5:PALRND*8:SOUNDI/2+9+RND*9,1:NEXT:PAL
310 FPRINT[10,12]0,0,0,0,0,0,0,0,0,0:CURSOR10,12:PRINT"ROUND CLEAR!
320 '■■ENDING■■:WAIT2000:M=M+1:ON-(M<11)GOTO140:FORI=5TO26:FPRINT[I,14]0
330 CURSORI,14:PRINT[4]MID$("YOU CLEARED ALL ROUND!",I-4,1):SOUND20,9
340 WAIT99:NEXT:FORI=8TO23:FPRINT[I,18]0:CURSORI,18
350 SOUND20,9:PRINT[6]MID$("TRY AGAIN (Y/N)?",I-7,1):WAIT99:NEXT
360 FORI=$D2D7TO$D2E7:P=PEEK(I):POKEI,0
370 GETG$:IFG$="Y"THENM=1:GOTO110ELSEIFG$="N"THENCLS3:END
380 WAIT99:POKEI,P:POKEI+$800,104:NEXT:GOTO360
390 '■■シ"カンキ"レ■■:FPRINT[10,12]0,0,0,0,0,0,0,0,0,0:FORI=1TO30:CURSOR11,12
400 PRINT[RND*8]"TIME OVER !":SOUND44-I,2:WAIT99:NEXT:WAIT2000:GOTO140
410 '■■DEMO■■:RESTORE490:FORI=1TO32:READZ,A,B:IFZ=3THENBOXA,B,A+50,B+55,1ELSEREA
DC,D:IFZ=1THENBOXA,B,C,D,0ELSELINE[0]A,B,C,D
420 NEXT:FORI=0TO39:FPRINT[I,24]10:NEXT
430 FPRINT[20,22]6,7,6,7,6,7,6,7,6,7,0,0,11,12,0,0,15,16
440 FPRINT[20,23]8,9,8,9,8,9,8,9,8,9,0,0,13,14,0,0,17,18
450 FPRINT[10,22]2,3[10,23]4,5:MUSIC"S2M1502D3EFFGABB+C+D+CBBAGFFEFA+C9
460 FORK=20TO21:CURSOR7,K:PRINT[RND*7+1]"GAME START HIT [SPACE] KEY";:WAIT99
470 CURSOR7,K:PRINTSPC(26);:GETG$:IFG$<>" "THENNEXT:GOTO460
480 '■■GRA.DATA■■:MUSICSTOP:RETURN
490 DATA 3,10,10,1,20,20,35,35,1,20,40,45,60,1,50,10,60,30,2,51,10,60,10,2,60,10
,60,29,3,75,10,1,75,20,93,55,1,105,20,125,55,2,75,21,75,54,2,125,21,125,54,3
500 DATA 140,10,1,150,50,177,65,1,150,20,170,37,2,151,65,176,65,3,210,10,1,255,2
0,230,55,3,30,85,1,45,85,80,130,2,46,85,80,85,2,80,85,80,129,3,100,85,1,112,95
510 DATA 138,112,1,112,130,138,140,2,113,140,137,140,3,170,85,1,180,122,192,140,
1,198,85,210,105,2,181,140,191,140,2,199,85,209,85,3,240,85,1,285,95,260,130
520 DATA 00,01,02,03,10,11,12,13,20,21,22,23,30,31,32,33
530 '■■カ"メン.DATA■■
540 DATA 000000300002AAAAA0000000800000AAAAA000003AAAAAA00100002213002122001 2
550 DATA 22032122022212022122021012004 1A000000220444550000800010 2C944100002545
560 DATA 902003000400302A0C2606000050800880100442AA202044000101000040 2A82A0208
570 DATA 20920A2082D00782082082A82A005005000100031208800100000156554540000 0484
580 DATA 00080E0444800800000120C04001400A84100010C4024211000000000111100000000 00
590 DATA 028008100000340000000002000028000C000008050060800000001 00A407004040810C
600 DATA 02608800002001110800000028A410B20900800844951800206 0C68882A042008
610 '■■P.C.G.■■
620 DATA 08103F5F00273433,000000001F1F0C0F,000000001F1F0C0F,1008FCFE00F86068
630 DATA 00000000FEFE666C,00000000FEFE666C,33181C1F0B000000,0F070310040C3F55
640 DATA 0F67E3F0C48C3F55,F860E4F8D0000000,FCFC180020387E55,FCFE1B0723397E55
650 DATA 000000003041C100,000000003079FDFF,000000003041C100,003060C08080060C
660 DATA 003078FCFEFEFFFF,003060C08080060C,0098B0B080000000,FFFFFFFFFF7F3C00
670 DATA 0098B0B080000000,0808000000000000,FFFFFFFFFFFEFC00,0808000000000000
680 DATA 0000000000000000,0000000000000000,EFEFEF00FEFEFE00,030D1F1120606060
690 DATA 030D1F1120606060,030D1F1120606060,F09C7EFFC7838383,F09C7EFFC7838383
700 DATA F09C7EFFC7838383,717F3F3F15201F00,717F3F3F15201F00,717F3F3F15201F00
710 DATA 83C6FEDC9830E000,83C6FEDC9830E000,83C6FEDC9830E000,071F3E7E7CFCF8F8
720 DATA 0000081830606000,0000091933636707,E0F87C7E3E3F1F1F,0000000000000000
730 DATA 00008080C0C0E0E0,F0F0E07E7E3E1F07,0000000101010000,0F0F1F0000000000
740 DATA 0F0F077E7E7CF8E0,0000008080800000,F0F0F80000000000,EFEFEF00FEFEFE00
750 DATA 0000000000000000,0000000000000000
```

★僕は，メトロクロスで中指を痛め，ドラゴンバスターでマメができ，トイポップで人差し指の皮がむけたうえに，バラデュークでは左腕が筋肉痛になった。(愛知県小牧市・D－765)……【影：つぎは，骨を折らないように！】

MZ-2000/2200/2500(1Z001)用
(※2500で動かすには，2000モードで実行してください)

ニゲロ!! KANI SAN（カニ サン）



大畑　佳史

▶STORY

昔，1か月も雨の降らない日がありました。カニさんは，こうらがからからになって死にそうでした。

ある日，カニさんが歩いていると，落とし穴にはまってしまいました。まわりを見まわすと，なんと"?"ボックスの中に水が入っているではありませんか。カニさんは急いで水を取りにいきました。

しかし，そこには番人の火の玉がいたのです。さあ大変，カニさんは無事に水を全部取ることができるでしょうか?

▶遊びかた

[8][2][4][6]キーで上下左右にカニさんを動かし，火の玉やカニ食い口に当たらないように"?"ボックスの上を通るという単純なゲームです。

また，火の玉は，カベや"?"ボックスを平気で通りぬけてくるので注意してください。

"?"ボックスの中に敵の動きが止まる物があります（取ったとき高い音がする）。それをうまく利用して，面クリアしてください。

面は3面あります。また，面クリアのしかたは"?"ボックスの上を全部通ったあと，スペース・キーを押します。

一つ言い忘れていましたが，カニ食い口は2面目から出現します。カニさんは3匹います。

★　★　★

《第1表》キャラクターの変数表

PO$，PC$	カニさんのキャラクター
PA$	火の玉のキャラクター
HA$	"?"ボックスのキャラクター
GA$，GG$	カニ食い口のキャラクター
KK$	死んだときのキャラクター

▶改造のアドバイス

敵の動きを遅くしたい人は，330行をPP＝INT（RND(1)＊2＋1）にしてください。

参考にしたもの

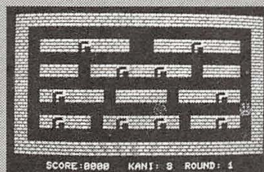
ベーマガ '85年5月号「マジック・ボール」

CHECKER FLAG

Dr.D：非常に手がたい作りかたをしているな。
編：プログラムですか?
Dr.D：そうだ。別にテクニックを使っているわけではないが，このような作りかたなら，バグが発生しにくいので，スムーズにプログラムを作れるだろう。
編：いかに基本に忠実にプログラミングするかというのは大事ですね。



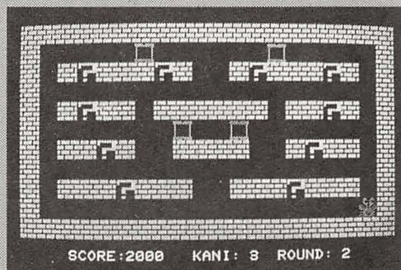
◀《写真1》ニゲロ!!　KANI　SANのタイトル画面



◀《写真2》火の玉の追いかけがきついから注意せよ!



▶《写真3》すべての"?"ボックスを取ると，ほらク～リア～



▶《写真4》2面からは，カニ食い口も出現。がんばれカニさん

★私はロッテオリオンズのファンだ!ベーマガ・オリオンズ・ファンクラブを作ろう。入会希望者はOFまで。私は会員ナンバー0002。（石川県金沢市・影さんはNo.0001!中島英昭14才）……【影：ロッテだ?カバヤがいいぞ。】

ニゲロ!! KANI SANのプログラム・リスト

```
10 CONSOLEC40:GRAPHI1,C,I2,C,I3,C,0123:TEMPO7:PRINTCHR$(6)
30 A$="°°°"+CHR$(0)+"▒▒▒"+CHR$(0):KE$=A$+A$+A$+A$
40 FOR I=1 TO 32:READ A:PO$=PO$+CHR$(A):NEXT
45 FOR I=1 TO 32:READ A:PC$=PC$+CHR$(A):NEXT
50 FOR I=1 TO 32:READ A:PA$=PA$+CHR$(A):NEXT
60 FOR I=1 TO 32:READ A:HA$=HA$+CHR$(A):NEXT
65 FOR I=1 TO 32:READ A:KK$=KK$+CHR$(A):NEXT
66 FOR I=1 TO 32:READ A:GA$=GA$+CHR$(A):NEXT
67 FOR I=1 TO 32:READ A:GG$=GG$+CHR$(A):NEXT
70 PO=3:RO=1:SC=0:T=0:P=0:M=1
80 DIM P(40,25),RO$(3,11)
90 RESTORE 9500:FOR N=0 TO 10:FOR I=1 TO 3:READ RO$(I,N):NEXT I,N:GOSUB10000
95 GRAPH I1,C,I2,C,I3,C,0123
100 FOR I=0 TO 10:FOR N=0 TO 19:RR$=MID$(RO$(RO,I),N+1,1)
110 IF RR$=" " THEN P(N*2,I*2)=0:GOTO 140
115 IF RR$="▒" THEN GRAPHI1:POSITION N*16,I*16:PATTERN-16,KE$:P(N*2,I*2)=1
120 IF RR$="?" THEN GRAPHI3:POSITION N*16,I*16:PATTERN-16,HA$:P(N*2,I*2)=2
130 IF RR$="!" THEN GRAPHI3:POSITION N*16,I*16:PATTERN-16,HA$:P(N*2,I*2)=3
131 IF RR$="V" THEN GRAPHI2:POSITION N*16,I*16:PATTERN-16,GA$:P(N*2,I*2)=4
140 NEXTN,I
150 REM ***** GAME START *****
160 POKE$952,0:L=1:X=18:Y= 9:XX=2:YY=2:A=0:GRAPHI2:SP$=STRING$(CHR$(0),32)
170 DEF KEY(5)=POKE$952,166 ┐
180 MU$="CCGGAAGRFFEEDDCRGGFFEEDRGGFFEEDRCCGGAAGRFFEEDDCR"
190 MUSIC MID$(MU$,L,1)+"1":L=L+1:IF L=LEN(MU$) THEN L=1
200 CURSOR 5,23:PRINT"SCORE:";RIGHT$("000"+STR$(SC),4)
210 CURSOR 18,23:PRINT"KANI:";PO:CURSOR 27,23:PRINT"ROUND:";RO
220 REM ***** POPY KUN *****
230 GET A$:IF A$<>"" THEN POSITION X*16,Y*16:PATTERN-16,SP$
235 IF(A$=" ")*(T=8)THENGOTO3000
240 IF(A$="4")*((P((X-1)*2,Y*2)=0)+(P((X-1)*2,Y*2)=4))THEN X=X-1
250 IF(A$="6")*((P((X+1)*2,Y*2)=0)+(P((X+1)*2,Y*2)=4))THEN X=X+1
260 IF(A$="8")*((P(X*2,(Y-1)*2)=0)+(P(X*2,(Y-1)*2)=4))THEN Y=Y-1
270 IF(A$="2")*((P(X*2,(Y+1)*2)=0)+(P(X*2,(Y+1)*2)=4))THEN Y=Y+1
276 ON M GOTO 280,285
280 POSITION X*16,Y*16:PATTERN-16,PO$:M=2:GOTO 290
285 POSITION X*16,Y*16:PATTERN-16,PC$:M=1
290 IF P(X*2,(Y+1)*2)=2 THEN MUSIC"CODEFCDEFCDEF":SC=SC+RO*100:T=T+1:GRAPHI3:PO
SITION X*16,(Y+1)*16:PATTERN-16,KE$:P(X*2,(Y+1)*2)=1:GRAPHI2
300 IF P(X*2,(Y+1)*2)=3 THEN MUSIC"+C+D+E+F+C+D+E+F+C+D+D+FR5":SC=SC+RO*100:P=1
:A=1:GRAPHI3:POSITIONX*16,(Y+1)*16:PATTERN-16,KE$:P(X*2,(Y+1)*2)=1:GRAPHI2
301 IFP(X*2,Y*2)=4THENMUSIC"-#C1":POSITIONX*16,Y*16:PATTERN-16,GG$:MUSIC"B3AB8R
0A3GFEDC8D8R9":GOTO1000
302 IF P=1 THEN A=A+1:IF A=20 THEN P=0
310 REM ***** PAPO TAN *****
320 IF P=1 THEN GOTO 190
330 PP=INT(RND(1)*3+1):IF PP=2 THEN GOTO 190
335 POSITION XX*16,YY*16:PATTERN-16,SP$
340 IF(X>XX)*(P((XX+1)*2,YY*2)<>4) THEN XX=XX+1
350 IF(X<XX)*(P((XX-1)*2,YY*2)<>4) THEN XX=XX-1
360 IF(Y>YY)*(P(XX*2,(YY+1)*2)<>4) THEN YY=YY+1
370 IF(Y<YY)*(P(XX*2,(YY-1)*2)<>4) THEN YY=YY-1
380 POSITION XX*16,YY*16:PATTERN-16,PA$
390 IF (X=XX)*(Y=YY) THEN POSITIONXX*16,YY*16:PATTERN-16,KK$:MUSIC"B3AB8R0A3GFE
DC8D8R9":GOTO1000
400 GOTO 190
1000 REM ***** GAME OVER *****
1010 PO=PO-1:IF PO=0 THEN GOTO 1500
1020 POSITION X*16,Y*16:PATTERN-16,SP$
1030 POSITION XX*16,YY*16:PATTERN-16,SP$
1035 IF P(X*2,Y*2)=4 THEN POSITION X*16,Y*16:PATTERN-16,GA$
1040 X=18:Y=9:XX=2:YY=2
1050 GOTO190
1500 GRAPHO0:PRINTCHR$(6):GOTO4000
```

```
2000 REM ***** CLEAR *****
2010 GRAPHO0:PRINTCHR$(6):GRAPHI1,C,I2,C,I3,C,0123
2015 GRAPHI1:FOR I=1 TO 80 STEP 3:LINE 0+I,0+I,0+I,199-I,319-I,199-I,319-I,0+I,
0+I,0+I:MUSIC"+C0":NEXT
2020 CURSOR15,11:PRINT"ROUND クリアー"
2030 CURSOR15,13:PRINT"BOSUS:";RO*500:RO=RO+1:SC=SC+RO*500:PO=PO+1
2040 MUSIC"C4CFFAA+C5A7+C4+C+D+CBA7C4CEEGGB5G7+C4+D+CBAGF7"
2045 IF RO=4 THEN RO=1
2050 X=18:Y=9:XX=2:YY=2:T=0:P=0:PRINTCHR$(6):GOTO 95
3000 MUSIC"-C0-D-E-F-G-A-BCDEFGAB+C+D+E+F+G+A+B":POSITIONXX*16,YY*16:PATTERN-16
,KK$:MUSIC"+C0+D+E+F":GOTO 2000
4000 CURSOR14,1:PRINT"GAME IS OVER "
4001 MUSIC"E7F5ED7E5DC9-B9-A9"
4010 CURSOR13,8:PRINT"YOU SCORE:";RIGHT$("000"+STR$(SC),4)
4020 CURSOR14,15:PRINT"PUSH [Y] KEY "
4030 GET N$
4040 IF N$="Y" THEN RUN
4050 GOTO4030
9000 DATA  12, 30, 24, 24, 30, 78,162,210,234,119, 15,127, 25,124,143, 48, 48,1
20, 96, 96,120,114, 69, 75, 87,238,240,254,152, 62,241, 12
9050 DATA  12, 30,  6,  6, 30, 14,162,146,203,119, 15,120, 24,124,143, 48, 48,1
20, 24, 24,120,112, 69, 73,211,238,240, 30, 24, 62,241, 12
9100 DATA   1, 18, 18, 42, 68,196,128,156,130,139,128, 66, 33, 16, 12,  3,  0,1
36,136, 84, 84, 34, 34, 29, 33, 73,  1, 66,132,  8, 48,192
9200 DATA 127,127, 96, 96,  0,  0,  7,  7,  7,  7,  7,  0,  0,  7,  7,  0,255,2
55,  7,  7,  7,  7,255,255,  0,  0,  0,  0,  0,  0,  0,  0
9300 DATA  65,  0, 17,  0,  5,  0, 85,  0,  5,  0, 17,  0, 65,  0,  0,  0,  4,
 0, 16,  0, 64,  0, 84,  0, 64,  0, 16,  0,  4,  0,  0,  0
9400 DATA 254,255,255, 64, 64, 64, 64, 64, 64, 64, 64, 64, 64,255,255,254,127,2
55,255,  2,  2,  2,  2,  2,  2,  2,  2,  2,  2,255,255,127
9490 DATA   0,  0,  0,  0,  0,254,255,255, 64,255,255,254,  0,  0,  0,  0,  0,
 0,  0,  0,  0,127,255,255,  2,255,255,127,  0,  0,  0,  0
9500 DATA"▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒","▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒","▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒"
9510 DATA"▒                  ▒","▒    V       V     ▒","▒     V        V   ▒"
9520 DATA"▒ ▒▒▒?▒▒▒  ▒▒▒?▒▒▒ ▒","▒ ▒!▒▒▒?▒  ▒?▒▒▒!▒ ▒","▒?▒▒ ▒▒!▒  ▒!▒▒ ▒▒?▒"
9530 DATA"▒                  ▒","▒                  ▒","▒                  ▒"
9540 DATA"▒ ▒▒▒ ▒▒?▒▒?▒▒ ▒▒▒ ▒","▒ ▒?▒▒ ▒▒▒▒▒▒ ▒▒?▒ ▒","▒▒▒ ▒?▒▒ ▒▒ ▒▒?▒ ▒▒▒"
9550 DATA"▒                  ▒","▒       V V        ▒","▒        V    V    ▒"
9560 DATA"▒ ▒?▒▒▒ ▒▒▒▒ ▒▒▒?▒ ▒","▒ ▒▒?▒  ▒▒▒▒  ▒?▒▒ ▒","▒▒?▒▒▒▒▒▒  ▒▒▒▒▒▒?▒▒"
9570 DATA"▒                  ▒","▒                  ▒","▒    V         V   ▒"
9580 DATA"▒ ▒!▒▒ ▒?▒▒?▒ ▒▒!▒ ▒","▒ ▒▒▒?▒▒▒  ▒▒▒?▒▒▒ ▒","▒▒?▒ ▒▒ ▒!!▒ ▒▒ ▒?▒▒"
9590 DATA"▒                  ▒","▒                  ▒","▒                  ▒"
9600 DATA"▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒","▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒","▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒"
10000 CURSOR 0,7
10004 PRINT:PRINT"   ニゲロ !!":PRINT
10005 PRINT" ┌┐┌─┐┌──┐┌┐┌┐ ┌┐    ┌──┐┌──┐┌┐┌┐"
10010 PRINT" │└┘┌┘│  ││ └┘│ ││    │ ─┤│  ││ └┘│"
10020 PRINT" │┌┐└┐│  ││ ┌┐│ ││    ├─ ││  ││ ┌┐│"
10030 PRINT" └┘└─┘└──┘└┘└─┘ └┘    └──┘└──┘└┘└─┘"
10040 GRAPHI1
10060 MUSIC"G5R3E4G5R3E4G4A4G7G5A5R3E4A5R3E4A4B4A7A4B4+C5+C7+C5B4A4G7+D5+C9R5"
10070 CURSOR 12,22:PRINT"PUSH SPACE KEY !!"
10080 GET SP$
10090 IF SP$=" " THEN MUSIC"+B0":GRAPH C:PRINTCHR$(6):RETURN
10100 GOTO 10080
```

★　　★

★ある日，セガマークIIIを拾った！警察に届けたが，持ち主が見つからなかった。とうとう，僕の物になった。ソフトは何買おうかな？(山梨県南巨摩郡・**斉藤真二12才**)……【**編集長**：私も背がほしい～。**一同**：バタッ。】

MZ-2000/2200/2500(1Z-002)用
（※2500で動かすには，2000モードで実行してください）

FILL IN（フィル イン）



鈴木　幹也

アルバイトする？

健太は、お金がなかった。そこで，アルバイトをすることにした。

ないよ

ヴィングマンを[2][4][6][8]で操作し，ブロックの山（▣）を倒して，地図をすべて埋めてください。すべて埋め終えたら[CR]キーを押してください。面クリアです。

ヴィングマンは⊡の上は通れますが，⊠は通れません。それに，カベ（？）にぶつかるとパワーが減ります。

5分以内にやらないとか，ブロックの山をカベ（？）にぶつけると，クビです。こんなアルバイトやってられるか！と自分からやめるときは[G]キーを押してください。

なお，スペース・キーを押すと，ポーズがかかります。

面クリアするごとにボーナス・ラウンドがあります。[P][C][G]キーでジャンケンをしてください。勝つと1,000円もらえます。負けると，つぎの面にいきます。

10面クリアすると，THE　ENDですよ。

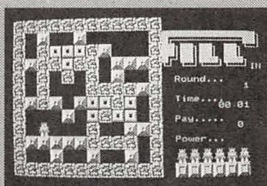
参考…ベーマガ86年10月号128ページの「PULE」

《第1表》の変数表

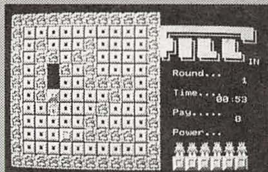
CH$(，)	…キャラクターのデータ
X，Y	………ヴィングマンの座標
PA	…………お金
PW	…………パワー
R	……………ラウンド
TI$	………時間
K$，K	……キー入力
C$( )	………クリア用
G$( )	………ゲーム・オーバー用
M( )，M	……ミュージック用
T$( )	………タイトル用
P(，)	……面データ
P$( ),J$	…じゃんけん用



▲《写真1》なかなかこったタイトル画面ですねー



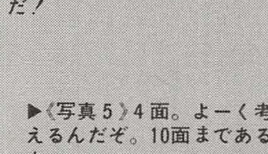
▲《写真2》1面です。すべてのブロックの山を倒して埋める

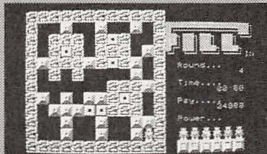


▲《写真3》よし！あとは，この一つを倒して面クリアだ！



▲《写真4》クリアごとにジャンケンのボーナス・ステージがある





▶《写真5》4面。よーく考えるんだぞ。10面まであるよ

FILL INのプログラム・リスト

```
1 REM●●●●●●●●●F●●●●●●●●●I●●●●●●●●●L●●●●●●●●●L●●●●●●●●●●●●i●●●●●●●●●n●●●●●●●●●●
2 REM
3 REM                    1986...10...24...ｷﾝﾖｳ day
4 REM
5 REM
6 REM
7 REM                   By  Mikiya  suzuki    16ｻｲ
10 GOTO9000
49 REM●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●● PUT ●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●
50 FORC=1TO3:POSITIONM*16,N*16:PATTERN[C-(C=3),W1]-16,CH$(C,D):NEXT:RETURN
60 POSITIONM*16,N*16:PATTERN-16,CH$(0,0):RETURN
99 REM●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●● ﾒｲﾝ ●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●
100 POKE$952,0:GETK$:GETK:POKE$952,166:ON(INT(K/2)=K/2)*(K<>0)GOSUB1000
110 ON-(K$="G")-(TI$="000500")-(ZZ<>0)-(PW<0)GOTO7000
120 ON-(K$=" ")-(K$=CHR$(13))*2GOTO4000,6000
130 MU=MU-(MI=1)+(MU=23)*22:MI=MI+1+(MI=4)*4:POKE$F1A,M(MU)-70:USR($F14)
140 CURSOR33,13:PRINTMID$(TI$,3,2);":";MID$(TI$,5,2):GOTO100
999 REM●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●● ｲﾄﾞｳ ●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●
1000 XX=(K=4)-(K=6):YY=(K=8)-(K=2):O=P(X,Y):P=P(X+XX,Y+YY)
1010 IF(P=1)+(P=4)THENM=13+PW:N=10:GOSUB60:PW=PW-1:MUSIC"-C3R-C":RETURN
1020 M=X:N=Y:D=0:IFP=2THENMM=X:NN=Y:GOSUB2000:RETURN
1030 ON1-(O=0)GOSUB50,60:X=X+XX:Y=Y+YY:M=X:N=Y:D=5-(P=3):GOSUB50:RETURN
1999 REM●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●● ﾌﾞﾛｯｸ ﾀｵｽ ●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●
2000 MUSIC"+G3F1+F":FORI=1TO3:M=MM+XX*I:N=NN+YY*I
2010 IF(M<1)+(M>10)+(N<1)+(N>10)+(P(M,N)=1)THENZZ=1:I=3:NEXT:MUSIC"-C5":RETURN
2020 P=P(M+XX,N+YY):D=3-(P(M,N)=3):P(M,N)=D:GOSUB50
2030 IF(P=2)+(P=4)THENMM=M+XX*(I-O):NN=N+YY*(I-O):XX=-XX:YY=-YY
2040 ZZ=ZZ+(M=X)*(N=Y):NEXT:RETURN
2999 REM●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●● JANKEN BoX ●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●
3000 CONSOLEGN,C40:GRAPHO123
```

MZ-2200

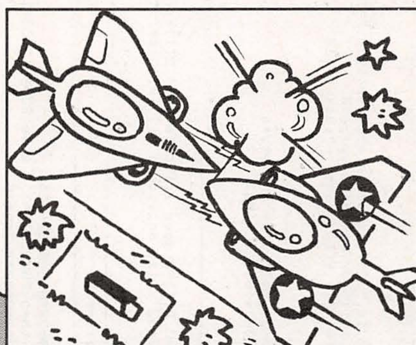
★スペースハリアーで，下に落っこちるヤツ。ハングオンで自分の体重が軽すぎて，バイクが傾かず，横に降りてバイクを引っぱるヤツ。（広島市・**おらちゃん13才**）……【**編**：そのままハングオンを外まで引いてく影さん。】

```
3010 BOX[7]132,092,188,124,F0:BOX[5]140,100,156,116,F0
3020 BOX[5]164,100,180,116,F0:POSITION122,75:PATTERN[RND(1)*7+1]-8,J$
3030 MUSIC"-G7-D-E-C-D"
3040 Z2=INT(RND(1)*3+1):POSITION168,104:PATTERN[6]-8,P$(Z2)
3050 POKE$952,0:GETK$:POKE$952,166:Z1=-(K$="P")-(K$="C")*2-(K$="G")*3
3060 POSITION144,104:PATTERN[6]-8,P$(Z1):IFZ1=Z2THENMUSIC"C8F3C5D3":GOTO3010
3070 Z3=(Z1=1)*(Z2=3)+(Z1=2)*(Z2=1)+(Z1=3)*(Z2=2)
3080 IFZ3=0THENMUSIC"-F9-D6R0-C9R0-C1":GOTO5000
3090 PA=PA+1000:MUSIC"C3G6E9":GOTO3010
3999 REM●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●● SToP ●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●
4000 T$=TI$:GRAPHO0:MUSIC"+G4R":CURSOR8,13:PRINT"PAUSE !":CCOLORRND(1)*7+1
4010 FORI=0TO1:GETK$:I=-(K$=" "):ON-(K$="+")-(K$="-")-(K$="5")GOTO5000:NEXT
4020 MUSIC"+G4R7":CURSOR8,13:PRINT"          ":GRAPHO123:TI$=T$:GOTO100
4999 REM●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●● STAGE ●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●
5000 CONSOLEC40,GN,N:GRAPHO123:CCOLORRND(1)*7+1,0:CURSOR7,13
5010 POKE$952,0:GETQ$:POKE$952,166:R=R+1+(K=5)-(K$="-")*(R<>1)*2
5020 IFQ$=CHR$(13)THENINPUT"What round do you play ? ";R:ON-(R>10)GOTO5030
5030 PRINTCHR$(6):D=1:FORI=1TO6:CURSOR24,I+1:PRINTT$(I);:NEXT
5040 CURSOR26, 9:PRINT"Round...":CURSOR36,10:PRINTR
5050 CURSOR26,12:PRINT"Time....":CURSOR33,13:PRINT"00:00"
5060 CURSOR26,15:PRINT"Pay.....":CURSOR29,16:PRINTRIGHT$("         "+STR$(PA),9)
5070 CURSOR26,18:PRINT"Power...":IFR>6THENGRAPHO23
5080 FORI=0TO11:M=0:N=I:GOSUB50:M=11:GOSUB50:M=I:N=0:GOSUB50:N=11:GOSUB50:NEXT
5090 RESTORE20000:FORJ=1TOR:FORI=1TO10:READR$(I):NEXT:READX,Y:NEXT
5100 FORN=1TO10:FORM=1TO10:D=VAL(MID$(R$(N),M,1)):P(M,N)=D:GOSUB50:NEXT:NEXT
5110 M=X:N=Y:D=5:GOSUB50:FORM=13TO18:N=11:D=4:GOSUB50:N=10:D=5:GOSUB50:NEXT
5120 MUSIC"F2AFAGRAB+C6":MU=1:POKE$F17,50:TI$="000000":GOTO100
5999 REM●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●● CLEAR ●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●
6000 QQ=0:FORI=1TO10:FORJ=1TO10:QQ=QQ-(P(J,I)=0):NEXTJ,I:ON-(QQ<>0)GOTO100
6010 T$=TI$:CONSOLEC40,GN:FORI=1TO5:CURSOR8,I+9:PRINTC$(I);:NEXT
6020 GRAPHO123:CIRCLE[2]164,100,105,.5:CIRCLE[2]164,100,50,.5
6030 MUSIC"+#D5+#C#A3#G#F5#G#A3#G#F5#D+#D5+#C#A3#G#F5#G3#A+#C5+#D9R7"
6040 PA=PA+(500-VAL(T$))*10:CONSOLEC40:IFR<>10GOTO3000
6050 CURSOR10,12:PRINT"Your pay = ";PA:CURSOR30,24:PRINT"THE END"+CHR$(5);:END
6999 REM●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●● END ●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●
7000 CONSOLEC40,GH:GRAPHO123:FORI=1TO4:CURSOR3,9+I:PRINTG$(I):NEXT
7010 FORI=1TO150:CONSOLER,N:C=VAL(MID$("123567",RND(1)*6+1,1))
7020 SET[C]RND(1)*320+RND(1)*320,RND(1)*100+RND(1)*100:NEXT
7030 MUSIC"C6FA6R0A7G4F9R6C6FED7E4C8R6C6FG6R0G7A3R0A8RFG8R0G8F9EF9R7"
7040 CURSOR12,18:PRINT"---  Y or N  ---";
7050 FORI=0TO1:GETK$:I=-(K$<>""):MUSIC"-C0":NEXT
7060 IFK$<>"Y"THENPRINTCHR$(6);:CURSOR15,13:PRINT"THE END":END
7999 REM●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●● ﾀｲﾄﾙ ●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●
8000 CONSOLEC40,GH:GRAPHO123:RESTORE14000:PW=5:ZZ=0:R=0:Z$=SPACE$(20)
8010 FORI=1TO200:SET[RND(1)*7+1]RND(1)*320+RND(1)*320,RND(1)*200:NEXTI
8020 POKE$952,0:GETK$:POKE$952,166:IFK$<>""THENMUSIC"C3RB0E5":GOTO5000
8030 BOX[1]0,30,639,66,F1:BOX[5]0,66,639,99,F5:BOX[7]0,99,639,130,F7
8040 FORJ=1TO6:READA$:X2=ASC(MID$(A$,1,1))-55:Y2=ASC(MID$(A$,2,1))-55
8050 FORI=3TOLEN(A$)STEP2:X1=X2:Y1=Y2
8060 X2=ASC(MID$(A$,I,1))-55:Y2=ASC(MID$(A$,I+1,1))-55
8070 LINE[6]X1*4,Y1*2+30,X2*4,Y2*2+30:NEXTI,J
8080 PAINT[0]0,30,6:PAINT[0]160,46,6:MUSIC"F5CF#AAGF7A5#AAGA9R9"
8090 FORI=0TO1:GETK$:I=-(K$<>""):M=M-1-(M<50)*150:Z=Z+1+(Z=17)*17
8100 CURSOR12,21:PRINTZ$:CURSOR11+Z,21:PRINTMID$(" Push  any  key  ",Z,2);
8110 POKE$F17,1:FORJ=1TO5:POKE$F1A,M:USR($F14):NEXTJ,I
8120 POKE3863,5:FORI=255TO1STEP-2:POKE3866,I:USR(3860):NEXT:GOTO5000
8999 REM●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●● DaTa ReaD●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●
9000 CONSOLEC40,GN,M,N,S0,24:COLOR,D7:TEMPO7:GRAPHO123
9010 CURSOR8,12:PRINT"Sibaraku matte cyonmage":CIRCLE154,99,105,.1
9020 DIM CH$(3,7),G$(4),C$(5),T$(6),P(11,11),P$(3),R$(10),M(24)
9030 POKE$FF01,$CD:POKE$FF02,$23:POKE$FF03,$06:POKE$FF04,$32
9040 POKE$FF05,$FF:POKE$FF06,$FF:POKE$FF07,$C9:RESTORE10000
9050 FORK=1TO7:FORI=1TO3:READA$:FORJ=1TO64STEP 2:B$=MID$(A$,J,2)
9060 USR($FF01,B$):A=PEEK($FFFF):CH$(I,K)=CH$(I,K)+CHR$(A):NEXT:NEXT:NEXT
9070 FORI=1TO4:READG$(I):NEXT:FORI=1TO5:READC$(I):NEXT
9080 FORI=1TO6:READT$(I):NEXT:CH$(0,0)=STRING$(CHR$(0),32)
9090 FORI=0TO11:P(I,0)=1:P(0,I)=1:P(11,I)=1:P(I,11)=1:NEXT
9100 P$(1)=CHR$(20)+"[illegible]":P$(2)=" $([illegible]":P$(3)=CHR$(0)+CHR$(0)+"[illegible]"
9110 RESTORE15000:FORI=1TO24:READM(I):NEXTI
9120 J$=">[illegible]"
9130 J$=J$+STRING$(CHR$(0),8)+"[illegible]":GOTO8000
9999 REM●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●● DaTa ●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●
10000 DATA 1FFFFFF8FB02DEFFDCC1EFEF0FC0FF7FEEEEEF0BEFADAFE22787F3FBFB03DFDF
10010 DATA 1FE0808083420CB090818E8808C1BF00EE08084BE8180002078672060202FE00
10020 DATA 1FFFF0F08342DE9C9085CF8F48C1FF00EECC0E0AEE9C80000786F2F20202DE00
10030 DATA FFFFFFFFFFFFFCFDFDFFFAF5EAD5AA55FFFFFFFFFFFF7FFFFFFFBF5FAF57AB55
10040 DATA 80C0E0F0F8FCFCFCFCFFF8F0E0C080000000000000000404040C000000000000
10050 DATA FFFFFFFFFFFFFFCFDFDFFF8F0E0C08000FFFEFCF8F0E040C0C0C000000000000
10060 DATA 007F7F7F7F7F7C7C7C7F7F7F7F7F0000FEFEFEFEFE3E3E3E3EFEFEFEFEFEFE00
10070 DATA 007F7F60606060606060676060400000000FEFC0000002020202020E0000000000
10080 DATA 007F7F7F7F78787878787F7F7F40000000FEFCF8F81838383838F8F8F8000000
10090 DATA FFFFFFFFF8FFFFFFFFFFFFFFFFAF5EAD5FFFFFFFF1FFFFFFFFFFFFFFFFFAF57AB55
10100 DATA 80C0E0F0F0F0F0F0F0F0F0FFF0E0C080000000001010101010101010F000000000
10110 DATA FFFFFFFFF0F7F7F7F7F7F7F7FFF0E0C080FFFEFCF810F0F0F0F0F0F0F0F000000000
10120 DATA 05070307031F0F1F1B3B36370F0F0F0FD0F0E0F0E0FCF8FCECEE36F678787878
10130 DATA 000000000205000000000504000609F0000000020D000000000901000304878
10140 DATA 04040304021D0D070B080404000600F0F9090E01020DCD8F06808D01000307878
10150 DATA 05777B7F737F6F7F7F7F7E7F7F7F7F0FD0F6EEFEF6FEFAFEFEFE3EFEFEFEFE78
10160 DATA 0070786062656060684845446046090F00060C0020D000000808501000304878
10170 DATA 04747B7C727D6D676F4C4C4C70460F0F9096EC1830DCD8F07818DB1800307878
10180 DATA 00000001020301000000000053707050000000000C0A0E04080800080050F6F05000
10190 DATA 031B1E050A0B05020F1F3F3537070505076OEC3CD0A8E850A0F87CFE56F6F05070
10200 DATA 031B1E050A0B0502001038303701000760EC3CD0A8E850A000040E06F6C00070
11000 DATA ┌──┐ ┌┐ ┌──┐ ┌┐┌┐┌┐ ┌──┐ ┌──┐ ┌──┐ ┌──┐
11010 DATA │  │ │││ └──┐ │└┘││ └──┐ └──┐ │  │ │  │
11020 DATA │  │ │││  │  │││  │   │ ├──┤ │  └┐
11030 DATA └──┘ └┘ └──┘ └┘ └┘└┘ └──┘ └──┘ └┘└┘ └──┘
12000 DATA ┌───┐ ┌──┐ ┌───┐ ┌───┐ ┌───┐
12010 DATA │███│ │██│ │███┤ │███│ │███│
12020 DATA │██ ┤ │██└┐ │███│ ├───┤ │███│
12030 DATA │███│ │███│ │███┤ │███│ │█┌┘
12040 DATA └───┘ └──┘ └───┘ └───┘ └┘└┘
13000 DATA ████████████████┐
13010 DATA █┌──────────────█│
13020 DATA ██┐ ██┐ ██┐  ██┐ └─┘
13030 DATA ██│ ██│ ██│  ██│
13040 DATA █┌┘ ██│ ███┐ ███┐
13050 DATA └┘  └──┘ └───┘ └───┘ IN
14000 DATA 7‾K7ﾗ7ｴUﾁ<I<UK‾KZUPUK‾7‾,iA}An‾Z‾iA,◆AsiｲiｴdﾄdｰA◆A,[illegible]A‾‾ｴ‾ｹZｭZｹA[illegible]A
14010 DATA ﾃPｾ‾ﾃ‾ﾈPﾃP,ﾏPﾋPﾆ‾ﾊ‾ﾏPﾏ‾ﾒ‾ﾖPﾓPﾏ‾
15000 DATA 155,175,155,145,155,155,165,175,135,185,145,185
15010 DATA 155,185,155,185,145,145,135,115,145,155,165,095
19999 REM●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●● Men DaTa ●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●
20000 DATA 0200200000,0133312000,2113110222,0101010200,0100011112
20050 DATA 2120233130,0002031330,0000010022,2222211110,0020020020,2,8
20100 DATA 0200200200,0111101112,2133101330,0133121220,0133101002
20150 DATA 2111101220,0100021000,0100031002,2122231110,0020020020,4,8
20200 DATA 0020020020,3022311300,1303111102,3101111320,3111110020
20250 DATA 3111110022,1130131320,1310313100,0022002302,3200200200,2,9
20300 DATA 0020020020,0111013100,0131011102,2111213120,0101000020
20350 DATA 0000001112,2020221310,0222331110,0020020022,0020020023,10,10
20400 DATA 0020020020,2311111130,0202002332,0111111110,2200112020
20450 DATA 0222112002,0000110220,2222110000,0200112222,0300200200,7,7
20500 DATA 0020020020,2111221110,0200102002,0213102100,2202110300
20550 DATA 0200002322,0010200100,2021111200,0200200222,0200200200,6,4
20600 DATA 0020200200,2020200202,0032223200,0200002332,2222002000
20650 DATA 0300333320,0300222203,2233000002,0002020020,0002320030,4,4
20700 DATA 0200200200,0200200202,2022002020,0000002200,0200200002
20750 DATA 2022002020,0000200200,0202002002,2020020020,0020020020,6,5
20800 DATA 4023200200,0020020020,2000200202,0200002000,0200230020
20850 DATA 2020020232,0000202200,0232002002,0020023200,1002002321,7,5
20900 DATA 1110020000,1002002000,1110222222,1002020020,1111001130
20950 DATA 3001101312,0001011310,0221031130,2002200232,0020020023,10,10
```

★僕は幻のベーマガ・バッチの復活の署名運動をした。すると、友達に「それはムリだ」と言われた。結局，署名したのは僕自身でした。（北海道札幌市・**池田佳優12才**）……**【編：よし，100名以上の署名を集めたら復活させよう。】**

MZ-2500(M25-BASIC)用

2042年



和久　聡

ストーリー

2042年，地球型の星を探査することになったあなたは，最新の探査艇で探査へ向かった。ところが，目的地の星へ着いたとたん，見知らぬ物体の攻撃を受けた。

わきでる敵を前に，あなたはコースを変えようとしたが，コンピュータは，探査のほうを優先して，コースを変えようとしない。敵は水色のみょうな物体を発射した。ズガーン！１発当たった。もう今度はやられてしまう。しかも，今のショックでビーム発射のコンピュータの故障が起きてしまった。

この船のビームはある程度の距離を離れるまで，コンピュータが監視することになっている。そのうちの２台がやられ，あと１台，つまり，ビームがある程度離れないと，つぎが発射できないのだ。さあ，戦うしかない！

遊びかた

カーソル・キーの←で左，→で右へ移動，スペース・キーでビーム発射，これで敵を撃って全部つぶしてください。ボーナスもあります。しかし，またでてきます。

"give up"がでるまで，やってください。敵や敵の弾に当たったり，タイム・オーバーになると終わりです。

プログラムについて

ＩＦ文が多いので，スピード・ダウンしています。そのうえ，あとからつけたしたので行番号もグチャグチャです。スミマセン。

それから，300行，310行の〔リマーク〕をとる場合，280行の最後の"Play on" のあとにｍｍ＝１とつけ加えてください。あるテクニックが使えなくなります。プログラムはけっこう長いです。

いろいろ変えたい人へ

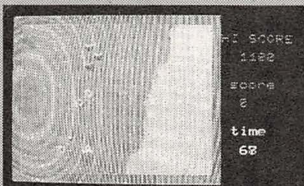
10行のＳＯ＝3の3を変えると，バックのながれるスピードが変わります。ゲーム中の音を消す場合，350行を"return" に変えてください。爆発音や最初のも，という人は，ボリュームをさげてください。バックがおかしくなったら，190行のif Ｇ１＝290……の290を大きくしてください。

《第１表》変数表

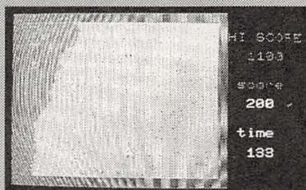
ＳＯ	スクロールの速さ
A1, H1, C1, O1, W1, Z1, R1, E1, G1	バック使う
ＢＧＭ	音楽に使う
Ｗ	敵の数
Ｓ	スコア
Ｋ１	敵のまがる数
Ｋ２	敵が弾をだす数
Ｈ	ハイスコア
X( ), Y( )	敵の座標
Ｘ，Ｙ	自分の座標
ＴＩＭ	タイム
ＴＩ	タイム

2042年のプログラム・リスト

```
  10 cls 3:SO=3:gosub 1440:view@ (40,35)-(210,170):on play gosub 540
  20 cls 2:roll@:A1=100:H1=200:C1=4:O1=2:W1=0:Z1=.2:R1=0:E1=39:G1=39:BGM=0
  30 paint (0,0),6:for I=1 to 300:A=int(rnd(1)*200)+30:B=int(rnd(1)*199):pset (
A,B),0:next I:if GS=1 then GS=0:return
  40 play init:play "@0o5t255ccccccccccccccc","@3t255cegcegcegcegcegc","@m2@22t
255cccrcccrcccrccc"
  50 rem ------------------ ｼｮｷｾｯﾃｨ ---------------------
  60 click off:init "CRT:40,25,0":cgen 1:kmode 0:repeat on ,4:key 0,"":play on
  70 L=0:W=4:F=7:G=0:S=0:K1=.95:K2=.5:H=1000:gosub 1160
  80 dim X(20),Y(20),A(20),B(20),C(20),D(20),E(20),G(20)
  90 CK$=" ": A$(1)="!":A$(2)=",":B$="#":C$="$":D$="%":K1=.95:K2=.5
 100 X=10:Y=18:A1=1:A2=1:CC=1:M=0:TIM=0:MM=0
 110 for I=0 to 20:C(I)=0:X(I)=15:Y(I)=12:D(I)=0:E(I)=int(rnd(1)*3)-1:next I:C(
W)=1
 120 :gosub 540
 130 rem -------------------- screen ---------------------
 140 roll@ -SO:F1=F1+SO
 150 if F1<30 then for I=1 to 100:next I:goto 230
 160 for I=1 to SO
 170 line (E1,H1)-(G1,H1),C1:if rnd(1)>Z1 then H1=H1-1:G1=G1+int(rnd(1)*3)-1 el
se G1=G1+O1:H1=H1-1
 180 if H1<0 then H1=200
 190 if G1=290 then C1=1:H1=0:E1=211:O1=-2:G1=210:W1=1:roll@
 200 if W1=1 and G1<120 then Z1=.1:B1=0
```



▲《写真１》さあ，時間内に敵を全滅させるんだ！



▼《写真２》自機の弾は画面上に一つしかでないので注意！

MZ-2500

★音楽大会の練習をしていますが，歌詩がおもしろいのです。♪わがカゲの～ほかにひとつのカゲもなし～♪笑いをこらえるのに必死です。（山口県阿武郡・日本武尊命15才）……【影：楽しんで歌っていて，よろしい。】

```
210 if W1=1 and G1<90 then Z1=0
220 next I
230 rem -------------------- my -----------------------
240 K$=inkey$:key 0,""
250 on asc(K$)-27 goto 260,270,290,290,280:goto 290
260 if X<24 then AX=1 :goto 290 else 290
270 if X>7 then AX=-1 :goto 290 else 290
280 if M=0 and MM=0 then M=1:CX=X:CY=Y-1:play off:play init:play "","","@m2@24
c8":play on
290 if M=1 gosub 740
300 'if MM=2 then MM=0
310 'if MM=1 then MM=2
320  P$(1)=scrn$(X,Y,1): P$(2)=scrn$(X+AX,Y+AY,1)
330  for I=1 to 2:if P$(I)=B$ or P$(I)=D$ then ZG=I:goto 1050
340 next
350 if AX<>0 or AY<>0 then locate X,Y:print CK$
360 X=X+AX:Y=Y+AY
370 locate X,Y:print A$(MY)
380 AX=0:AY=0:if MY=2 then MY=1 else MY=2
390 rem -------------------- taki -----------------------
400 if X(1)<7 or X(1)>22 then A1=-A1 else if rnd(1)>K1 then A1=-A1
410 if Y(1)<6 or Y(1)=Y+1 then A2=-A2 else if rnd(1)>K1 then A2=-A2
420 X(0)=X(0)+A1:Y(0)=Y(0)+A2
430 for I=W to 1 step -1:X(I)=X(I-1):Y(I)=Y(I-1):next I
440 for I=1 to W
450 if D(I)=1 gosub 620
460 if C(I+1)=1 then locate X(I+1),Y(I+1):print CK$
470 if C(I)=0 then locate X(I),Y(I):print B$
480 'if D(I)=0 and rnd(1)>K2 and Y(I)<Y-1 and abs(X-X(I))<F then D(I)=1:A(I)=X
(I):B(I)=Y(I)+1:Q=1:gosub 360
490 if D(I)=0 and rnd(1)>K2 and Y(I)<Y-1 then D(I)=1:A(I)=X(I):B(I)=Y(I)+1:Q=1
:gosub 620
500 next
510 cgen:TIM=TIM+1:TI=200-TIM:locate 28,18:print TI:cgen 1:if TI<=0 then 1050
520 goto 140
530 rem --------------------- BGM ----------------------
540 if BGM=1 then 570 else 550
550 play "o6t255@22@v110cccccrcccccrcccccrcccccrccccc","@15t255o4cdacdacdacdbb
abcdacdacdbcdbabcabcabdbga"
560 return
570 play "o6t255@22@v110cccrcccrccrcrcrcccrcccrccrcrcr","@15t255o4gabgafagbgag
bagabgabgababgabgaaba"
580 return
590 play "o6t255@22@v110ccccrccccrccccrccccrccccrccccrccccrccc","@15t255o4dada
defadadadefadadadadcafeaddadadcafeadadcacdfdadadedef"
600 return
610 rem ------------------ taki,m ---------------------
620 if C(I)=0 then 660 else if Q=0 then 660
630 for N=1 to W
640 if C(N)=0 then A(I)=X(N):B(I)=Y(N):Q=1:goto 660
650 next
660 if B(I)=20 or A(I)<6 or A(I)>24 then if G=0:D(I)=0 else D(I)=0:E(I)=int(rn
d(1)*3)-1
670 if Q=1 then Q=0:goto 690
680 locate A(I),B(I):print " "
690 B(I)=B(I)+1:if D(I)=0 then 720
700 if G=1 then A(I)=A(I)+E(I):if A(I)<6 or A(I)>24 then if rnd(1)>.6 then E(I
)=-E(I) else E(I)=0
710 locate A(I),B(I):print D$
720 return
730 rem ------------------- my,m ----------------------
740 P$=scrn$(CX,CY,1):D=0:gosub 790:P$=scrn$(CX,CY-1):D=-1:gosub 790
750 locate CX,CY:print " "
760 CY=CY-1:if M=0 then 780
770 locate CX,CY:print C$
780 return
790 if P$=B$ then 840
800 if P$=D$ then 980
810 if CY=5 then M=0
820 return
830 rem ---------------- m,hit:taki -----------------
840 for I=1 to W
850 if CX=X(I) and CY+D=Y(I) then gosub 890:gosub 1030:if CC=W then gosub 930:
locate X(I),Y(I):print CK$:gosub 940:gosub 1030:if L=3 then 880 else console 5,1
6,5,21:cls:console:goto 100
860 next I
870 gosub 1030:goto 820
880 if G=0 then G=1:B$="&":console 5,16,5,21:cls:console:gosub 1030:F=10:W=4:g
oto 100 else repeat on:color 6:locate 10,15:print "geve up":end
890 M=0:C(I)=1:S=S+100:CC=CC+1:locate X(I),Y(I):print "-":gosub 930
900 K1=K1-.03 :if K1<.6 then K1=.6
910 K2=K2-.1  :if K2<0 then K2=0
920 return
930 play off:play init:play "","","@m2@10c2":play on:return
940 W=W+1:L=L+1:S=S+(int((500-TIM)/100)*100)+(L*100)
950 if TI=<5 then S=S+((6-TI)*1000)
960 return
970 rem ---------------- m,hit:t,m -------------------
980 for I=1 to W
990 if CX=A(I) and CY+D=B(I) then M=0:D(I)=0:cgen 1:locate A(I),B(I):print "("
:play off:play init:play "","","@m2@22c32":play on:locate A(I),B(I):print CK$
1000 next I
1010 goto 820
1020 rem ------------------ score ---------------------
1030 cgen:locate 28,13:print S:cgen 1:return
1040 rem ---------------- game over -------------------
1050 if GZ=2 then X=X+AX:Y=Y+AY
1060 play off:play init:play "","","@m2@10c8c8c32c32"
1070 BGM=1:ZG=0:for I=1 to 6:if ZG=1 then ZG=0:BZ$="'" else BZ$="!":ZG=1
1080 locate X,Y:print BZ$:play "","","@m2@12c32":next
1090 locate X,Y:print CK$:play on
1100 cgen:if S>H then H=S:locate 28,8:print H
1110 repeat on:color 6:locate 10,13:print "REPLAY [y/n]":locate 12,15:print "hi
t  key";:A$=inkey$
1120 if A$="y" then cls:S=0:gosub 1160:GS=1:gosub 20:repeat on ,4:W=4:G=0:L=0:K
1=.95:K2=.5:play off:play init:play "","","@m2@15r2crcrcrb2":play on:goto 90
1130 if A$="n" then cls 3:end
1140 goto 1110
1150 rem ------------------- ｶﾞﾒﾝ -----------------------
1160 color 1:cgen
1170 locate 4,4:print string$(23,"■")
1180 locate 4,21:print string$(23,"■")
1190 locate 4,4:print string$(17,"■↓←")
1200 locate 26,4:print string$(17,"■↓←")
1210 color 2
1220 locate 28,11:print "score":gosub 1030:cgen
1230 locate 27,6:print "HI SCORE"
1240 locate 28,8:print H
1250 color 5
1260 locate 28,16:print "time"
1270 color 7:cgen 1
1280 return
1290 rem ---------------- PCG EDITER DATA FILE ------------
1300 data 0020,000000000000000000000000000000000000000000000000
1310 data 0021,18183C3C7EFFE7001818242418181818181824247EFFE700
1320 data 0022,000000000000000000000000000000000000000000000000
1330 data 0023,000024242424000000C3DB5ADBDB7E3C00C3DB1800000000
1340 data 0024,000000000000000000006666000000000000000000000000
1350 data 0025,0030BA1867442AC400084466183A54120038DA2243520EC4
1360 data 0026,C3DB5ABDBD7E3C00C3DB18000000000000000000000000000
1370 data 0027,54AA824182455012285470BE7DBA2E28286C0BD403D41228
1380 data 0028,00183C7E7C3810000182C4264281000D96610BD9B564A91
1390 data 0029,98515A14FF244A89000000000000000000028246A005A2400
1400 data 002A,0077717575773E1C0077710400000000000000000000000
1410 data 002B,003C3C3C3C3C18003C3C000000000000000000000000000
1420 data 002C,18183C3C7EFFE7001818242418181818181824247EFFF708
1430 data 002D,0030BA1867442AC40038DE665B7A5ED60008402200120400
1440 for I=32 to 45 :read C$,D$:def chr$(val("&H"+C$))=hexchr$(D$):next:return
```

★斉藤由貴ちゃんファンでＰＣ－8801ＦＨ／ＭＨをお買おうとしている男は，絶対にパンフレットの口をそーっと……。（東京都新宿区・30万円欲しーっ17才）……【編：今月からのベーマガをぴちょぴちょにしないように。】

PASOPIA 7用

エメラルド EMERALD クロス CROSS

川町　兼弘



STORY

冒険家インディーのつぎのターゲットは五つのエメラルドを手に入れることだ。伝説によると，エメラルドの十字架が完成するとき，奇跡が起こるという。

HOW TO PLAY

4，6で左右，スペース・キーで上方にヤリ(?)を打ち込みます。これを使って，上に移動してください。

敵にやられないように，エメラルドを取り，グリーンのところまで行けば面クリアです。

5面をクリアすると，ボールの動きが速くなって（自分の動きが遅くなって?），再び1面からです。スタートはリターン・キーです。

プログラム

キャラクターの表示には，マシン語を使っているのですが，これをサブ・ルーチンにしたために，スピードが遅くなってしまいました。このサブ・ルーチンを，メインの中にすべて入れれば，リストは長くなりますが，スピードはだんぜん速くなります。

《第1表》主な変数表

MX，MY	自分の座標
HX，HY	自分の進行方向の増分
BX，BY	BALLの座標
IX，IY	イドの座標
RX，RY	PUTするキャラクターの座標
TN，YN	PUTするキャラクターの縦，横の長さ
DJ，DK	PUTするキャラクターのデータ格納先番地
R	ラウンド
P1～P3	当たり判定用

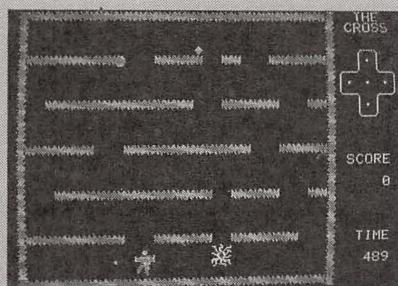
CHECKER FLAG

編：キャラクターの表示にマシン語を使っているということですが。

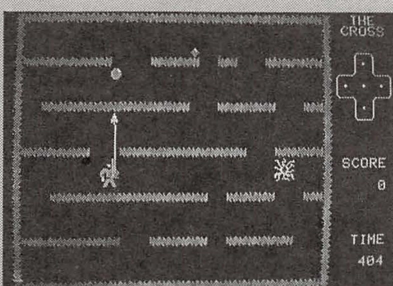
Dr.D：たしかに速くはなるだろうが，それ以外のBASICのところが遅すぎるのでは，あまり意味がない。

編：しかし，どの程度マシン語で作るかが問題ですね。

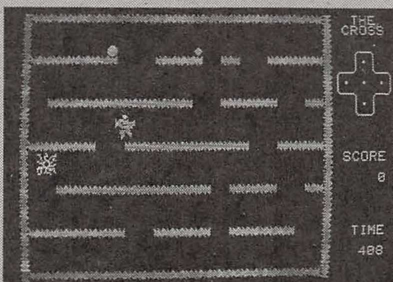
Dr.D：パラメータ(変数)の受けわたしに時間がかかってしまう問題もあるし，ひとすじなわにはいかないぞ。



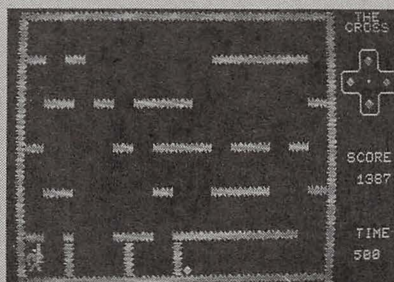
▲《写真1》さあ，エメラルドを取り，グリーンのところ(この面は右上)へ行け！



◀《写真2》上へ上へとあがるには，こうしてヤリを打ち込むのです



▶《写真3》そして，ひょいと！ハイ，ご覧のとおり…



▼《写真4》5面だ。よく考えて，回り道をしなきゃね。がんばれ！

PASOPIA7

★僕のかよっている学校には，授業中つばを飛ばし，口の中はタバコのにおいでくさく，おまけにカツラをかぶっている先生がいる。その名は月面。(兵庫県上郡町・トマトさんはぼくのもの15才)……【影：宙返りってやつか。】

EMERALD CROSSのプログラム・リスト

```
10 CLEAR,&HDFFF:GOTO 890
20 POKE &HE12E,RX:POKE &HE12C,RY
30 POKE &HE129,YN:POKE &HE128,TN
40 POKE &HE12B,DJ:POKE &HE12A,DK
50 CALL P:RETURN
60 ' MAN MOVE
70 TI=TI-1:LOCATE 35,22:PRINT TI;:IF TI=0 THEN  740
80 IF STRIG(0)=-1 THEN 440
90 S=STICK(0):IF S=0 THEN 210
100 G=(S=7)-(S=3)
110 HX=(S=7)-(S=3)*2:SX=HX:YD=-(S=7)*88-(S=3)*112
120 P3=POINT((MX+HX)*8+4,MY*8+20):RX=MX
130 MX=MX-G*(P3<>5)
140 PX=(MX+G)*8:PY=MY*8+28
150 P1=POINT(MX*8+4,PY):P2=POINT(MX*8+12,PY)
160 RY=MY:TN=3:YN=2:DJ=2:DK=160:GOSUB 20
170 DJ=0:DK=-144*(S=7):RX=MX:GOSUB 20
180 IF P3=4 THEN E=1:PLAY"O5L16CE","O5L16EG"
190 IF (P1+P2=8)*(E=1) THEN PLAY"O3L16AAAO4FFFCCCO3BBBL4G","O4P16L8C+P16AP16EP16
DP16O3L16BO4L4C","O4L16P8EO5P8CO4P8GP8GP8L4E":LOCATE 12,10:PRINT"BONUS    ";TI:SC
=SC+TI:LOCATE 34,15:PRINT USING"#####";SC:FOR I=1 TO 999:NEXT:R=R+1:IF R=6 THEN
800 ELSE 1370
200 IF P1+P2=0 THEN 660
210 ' BALL MOVE
220 FOR L=1 TO W
230 P3=(BX+BG)*8+4:F=70
240 P1=POINT(P3,BY*8-13):P2=POINT(BX*8+4,BY*8+11)
250 RX=BX:RY=BY:TN=1:YN=1:DJ=2:DK=160:GOSUB 20
260 IF P1+P2=5 THEN 300
270 IF (P2=0)+(P2=7) THEN BG=0:BY=BY+1:GOTO 320
280 IF P1=5 THEN IF BY=23 THEN BX=1:BY=3:BG=1:GOTO 330 ELSE BG=-BG:GOTO 300
290 GOTO 740
300 IF BG=0 THEN BG=(MX<BX)-(MX>=BX):GOTO 320
310 BX=BX+BG
320 RY=BY:RX=BX:DJ=2:DK=16:GOSUB 20
330 NEXT
340 ' IDO MOVE
350 IF T=0 THEN T=1:IY=MY:IX=-(MX>V)*MI-(MX<=V)*MA:IG=(MX<IX)-(MX>=IX):PG=(MX<IX
)-(MX>=IX)*2
360 P1=POINT((IX+PG)*8+4,IY*8+3)
370 IF P1=2 THEN 740
380 T=-(P1<>5):GOTO 390
390 RX=IX:RY=IY:TN=2:YN=2:DJ=2:DK=160:GOSUB 20
400 IF T=0 THEN 350
410 IX=IX+IG
420 DJ=1:DK=176:RX=IX:GOSUB 20
430 GOTO 70
440 ' MAN UP
450 RX=MX:RY=MY:YN=2:TN=3:DJ=1:DK=32:GOSUB 20
460 YY=MY-1
470 NOISE"S0M5L2N18"
480 P1=POINT(MX*8+11,YY*8+4)
490 ON P1+1 GOTO 510,500,,,,210,,550
500 BX=1:BY=3:BG=1:PLAY"O5L32CEDC":SC=SC+50:LOCATE 34,15:PRINT USING"#####";SC
510 RX=MX+1:RY=YY:TN=1:YN=1:DJ=2:DK=136:GOSUB 20
520 FOR I=1 TO 100:NEXT
530 POKE &HE12B,3:POKE &HE12A,120:CALL P
540 YY=YY-1:A=A+1:IF A=4 THEN A=0:GOTO 570 ELSE 480
550 PLAY"O1L32FCDE":T=0:SC=SC+100:LOCATE 34,15:PRINT USING"#####";SC
560 A=0:RX=IX:RY=IY:TN=3:YN=2:DJ=2:DK=160:GOSUB 20
570 IF POINT(MX*8+11,YY*8+4)=0 THEN P1=5:GOTO 610
580 FOR I=1 TO 190:NEXT
590 P1=POINT(MX*8+3,MY*8-4)
600 IF P1=0 THEN 630
610 IF P1=5 THEN LINE(MX*8+12,MY*8-32)-(MX*8+12,MY*8-1),0:GOTO 220
620 GOTO 740
630 RX=MX:RY=MY:YN=2:TN=3:DJ=2:DK=160:GOSUB 20
640 MY=MY-1:RY=MY:DJ=1:DK=32:GOSUB 20
650 A=A+1:IF A=4 THEN A=0:GOTO 70 ELSE 570
660 ' MAN DOWN
670 G=0
680 P1=POINT(MX*8+3,MY*8+27):P2=POINT(MX*8+11,MY*8+27)
690 ON P1+P2+1 GOTO 700,740,,,210,210,,740,190,210,210,,,,740
700 DJ=2:DK=160:GOSUB 20
710 MY=MY+1:SOUND F,4:F=F-1
720 RY=MY:DJ=1:DK=32:GOSUB 20
730 GOTO 680
740 ' DEAD
750 PLAY"O4L8ABO5L4CL8DCO4BAGL4GA","V10P4O3L2AGL4GA","V10P4O4P8L8CL4CP8O3BL8BL4B
O4C","V10L4P2O4EP4DL4DE","S0M12V12P4L2AGL4GA"
760 COLOR=(3,0):FOR I=1 TO 900:NEXT:COLOR=(2,0):FOR I=1 TO 900:NEXT
770 COLOR=(6,0):FOR I=1 TO 900:NEXT:COLOR=(1,0)
780 LOCATE 8,10:PRINT"G A M E  O V E R"
790 FOR I=1 TO 5000:NEXT:GOTO 1240
800 ' ENDING
810 PUT@(288,48),A,PSET
820 P$="O5L16CO4FCBFO3BO5CO4FCGCCO5CO4FBF"
830 PLAY"ZO4L16GO5CECCEDCO4BBO5DO4AAECO3A","zO1L4CFGA"
840 PLAY"O4L4FDDC","O4L4AGGE","O5L4CO4EBA","O1L4FGEA"
850 PLAY P$+"O5CO4ECGECO5CO4ECGCO3GO5CO4EBE"+P$,"O1L1DCD"
860 PLAY"O4L8EEDDDDEEZ","O4L8GGGGG+G+G+G+z","O5L8CCO4BBBBO5CDz","O1L2GEz"
870 FOR I=1 TO 100:COLOR=(0,RND*6):NEXT
880 W=W+1:GOTO 1310
890 ' ﾏｼﾝｺﾞ ﾖﾐｺﾐ
900 WIDTH 40:SCREEN 2
910 FOR I=&HE000 TO &HE113
920 READ M$:POKE I,VAL("&H"+M$):NEXT
930 ' ﾏｼﾝｺﾞ GET ﾙｰﾁﾝ
940 DATA F3,3E,06,D3,3C,3E,00,D3,0E,3E,08,D3,0D,3A,29,E1,47,3E,28,90,26,00,6F
950 DATA 29,29,29,22,26,E1,2A,2C,E1,00,29,29,29,44,4D,29,29,09,ED,4B,2E,E1,09
960 DATA 29,29,29,01,00,80,09,ED,5B,2A,E1,3A,28,E1,47,C5,3A,29,E1,47,C5,3E,44
970 DATA D3,0C,CD,73,E0,3E,22,D3,0C,CD,73,E0,3E,11,D3,0C,CD,73,E0,01,08,00,09
980 DATA C1,10,E3,ED,4B,26,E1,09,C1,10,D6,ED,53,2A,E1,3E,00,D3,0C,D3,3C,FB,C9
990 DATA E5,ED,A0,ED,A0,ED,A0,ED,A0,ED,A0,ED,A0,ED,A0,ED,A0,E1,C9,00,00,00,00
1000 ' ﾏｼﾝｺﾞ PUT ﾙｰﾁﾝ
1010 DATA 00,00,00,00,00,00,F3,3E,06,D3,3C,3E,00,D3,0E,3E,08,D3,0D,3A,29,E1,47
1020 DATA 3E,28,90,26,00,6F,29,29,29,22,26,E1,2A,2C,E1,00,29,29,29,44,4D,29,29
1030 DATA 09,ED,4B,2E,E1,09,29,29,29,01,00,80,09,ED,5B,2A,E1,3A,28,E1,47,C5,3A
1040 DATA 29,E1,47,C5,3E,44,D3,0C,CD,FF,E0,3E,22,D3,0C,CD,FF,E0,3E,11,D3,0C,CD
1050 DATA FF,E0,01,08,00,09,C1,10,E3,ED,4B,26,E1,09,C1,10,D6,3E,00,D3,0C,D3,3C
1060 DATA FB,C9,E5,EB,ED,A0,ED,A0,ED,A0,ED,A0,ED,A0,ED,A0,ED,A0,ED,A0,EB,E1,C9
1070 ' ｷｬﾗ ﾃｲｷﾞ
1080 DEFINT A-Z:DIM A(97),Q(17),R1(5),R2(5):POKE &HE12A,0:POKE &HE12B,0
1090 G=&HE000:P=&HE090
1100 FOR I=0 TO 9:READ C:CLS
1110 FOR J=0 TO C:READ C$:K=VAL(C$):IF K<7 THEN C$=C$+C$+C$+C$
1120 A(J)=VAL("&H"+C$):NEXT
1130 PUT@(0,0),A
1140 POKE &HE12E,0:POKE &HE12C,0
1150 POKE &HE129,A(0)/32:POKE &HE128,A(1)/8
1160 CALL G:NEXT:CLS
1170 POKE &HE129,3:POKE &HE128,3:CALL G
1180 POKE &HE129,1:POKE &HE128,1
1190 LINE(4,0)-(4,7),7:CALL G:CLS
1200 LINE(0,2)-(7,2),7:CALL G:CLS
1210 DRAW"C4BM4,1H3G3F3E3":PAINT(4,2),4,4:LINE(4,2)-(5,3),7
1220 GET@(0,0)-(7,8),A
1230 FOR I=0 TO 17:READ C$:Q(I)=VAL("&h"+C$):NEXT
```

★影さん，1月号の146ページの「つく美」ってだれなのか教えてください。（和歌山県那賀郡・**木村吉成13才**）……
【影：すいませんねー。ダク点が落ちちゃっただけです。まあ，歯ヌケのつぐ美ちゃんというところだ。】

```
1240 CLS:C=1
1250 LOCATE 13,8:PRINT"EMERALD  CROSS"
1260 LOCATE 18,12:PRINT"FOR"
1270 LOCATE 15,15:PRINT"PASOPIA 7"
1280 IF INKEY$<>CHR$(&HD) THEN C=C+1+(C=8)*7:COLOR C:GOTO 1250
1290 ' ｼｮｷﾁ
1300 W=1:SC=0
1310 R=1:RESTORE 1850:COLOR=(0,0)
1320 COLOR=(2,2,0):COLOR=(3,3,6):COLOR=(5,2,6):COLOR=(6,6,0):COLOR=(1,1)
1330 S$="V14S0M19":PLAY S$,S$,S$,S$
1340 A$="O1L16CCCFFFGG"
1350 PLAY A$+A$+A$+A$+A$,"O4L8CCAAGGGECCFFEEECO3GGO4DDC"
1360 PLAY"O1CCO2CO1FFFGCC","CCC"
1370 FOR I=1 TO 2000:NEXT
1380 MY=21:CLS:E=0:A=0:TI=500
1390 BX=1:BY=3:BG=1:T=0:BD=0:G=0
1400 TN=1:YN=1:DJ=2:DK=40
1410 FOR Y=0 TO 24 STEP 4:FOR X=1 TO 31
1420 RX=X:RY=Y:GOSUB 20:NEXT X,Y
1430 DK=64
1440 FOR Y=0 TO 24:RX=0:RY=Y:GOSUB 20:RX=32:GOSUB 20:NEXT:COLOR 5
1450 LOCATE 35,0:PRINT"THE":LOCATE 34,1:PRINT"CROSS"
1460 LOCATE 35,3:PRINT"╭─╮":LOCATE 35,9:PRINT"╰─╯"
1470 LOCATE 35,4:PRINT"|·|"
1480 LOCATE 33,5:PRINT"╭─╯ ╰─╮":LOCATE 33,6:PRINT"|· · ·|"
1490 LOCATE 33,7:PRINT"╰─╮ ╭─╯":LOCATE 35,8:PRINT"|·|"
1500 LOCATE 34,13:PRINT"SCORE":LOCATE 34,15:PRINT USING"#####";SC
1510 LOCATE 35,20:PRINT"TIME"
1520 LOCATE 35,22:PRINT"500"
1530 DJ=2:DK=160:TN=1:YN=1
1540 READ C:FOR I=1 TO C
1550 READ X,Y,D
1560 FOR J=1 TO D
1570 RX=X:RY=Y:GOSUB 20
1580 X=X+1:NEXT J,I
1590 DK=64
1600 READ C:FOR I=1 TO C:READ X,Y:FOR J=1 TO 3:RX=X:RY=Y:GOSUB 20:Y=Y+1:NEXT J,I
1610 READ EX,EY,R1(R),R2(R):PUT@(EX*8,EY*8),A
1620 FOR I=2 TO R:PUT@(R1(I)*8,R2(I)*8),A,PSET:NEXT
1630 READ X,Y:PUT@(X,Y),Q,PSET:PUT@(X+8,Y),Q,PSET
1640 READ MI,MA,MX:V=(MI+MA)/2
1650 RX=MX:RY=MY:TN=3:YN=2:DJ=1:DK=32:GOSUB 20
1660 FOR I=1 TO 999:NEXT:GOTO 60
1670 '   CHARACTER DATA
1680 DATA 97,40,18,,2202,20,,,2200,20,,,2200,22,,200,2,2,20,,3302,30,,,3302,33,,
,2300,30,,610,6266,6022,,6610,6,6066,100,6611,6660,1166,1,6611
1690 DATA 6660,1166,1,6611,66,1100,1,610,6,3663,33,,6606,3113,33,,2202,6626,,,6,
6,60,,6,6606,60,,6,6600,66,,6606,600,66,,6606,,66,200,6026,,22,2200,26,,22,2200,
,,2,2200,,,2
1700 DATA 97,40,18,,200,2022,,,200,22,,,2200,22,,,2,2,20,,300,2033,,,3300,2033,,
,300,32,,,2206,6626,160,10,6,6,166,1,1,1611,1166
1710 DATA 1,1,1611,1166,1,1,1611,1166,,6306,6636,160,,2302,6636,60,,6,6066,,600,
6,6,,600,6066,6,,6600,66,6,,6600,60,6066
1720 DATA ,6600,,6066,,2200,,6206,20,2200,,6200,22,2,,,22,2,,,22
1730 DATA 97,40,18,,2200,1120,10,,2200,1120,10,,2200,1120,10,,2,1122,10,,3300,11
30,10,,2300,1132,10,,200,1120,10,600,6266,1126,16,6600,6,1166
1740 DATA 6016,6606,6,1166,6616,6606,6600,1166,6616,6006,6600,3366,6066,6606,660
0,3366,66,6600,2200,1121,1011,3300,6600,6066,,3300,6606,6,,,6606,6606
1750 DATA ,,6066,6600,60,,6066,6600,60,600,66,600,66,200,20,,22,200,20,,22,2202,
20,,2,2202,20,,2
1760 DATA 65,40,10,0,700,,,7077,,70.700,7000,7700,70,7777,700,7000,700,,700,7700
,7000,7007,,770,77,707,77,7207,7027,70,7700,2277,7722,,,2277,7022,7700
1770 DATA ,7207,7727,77,7707,7777,77,,7777,770,7777,7007,770,700,7700,7070,770,7
00,,7000,700,7000,7077,700,7007,,700,
1780 DATA 17,20,8,1100,11,1101,1017.1,7111,1,1,1,1,1,1,1101,1011,1100,11
1790 DATA 17.20.8.550.500.555.5550,5,5,5,5,5,5,5550,5505.500.5000.,
```

```
1800 DATA 17,20,8,5505,5,5500,5055,5505,55,5,5,5505,5055,5500,55,5,5055,5500,5
1810 DATA 17,20,8,,7077,7700,77,7777,7777,7700,77,,7077,,,,,,
1820 DATA 17,20,8,7707,,7700,77,7777,7777,7700,77,7707,,,,,,,
1830 DATA 17,20,8,700,,700,,7700,70,7700,70,7707,77,7707,77,707,7,700,
1840 DATA 20,8,440,400,444,4440,4444,4444,4444,4444,4444,4444,4440,4404,400,4000
,,
1850 '  ROUND 1
1860 DATA 14,10,4,4,19,4,2,23,4,3,1,8,2,18,8,3,27,8,3,8,12,3,24,12,3
1870 DATA 1,16,3,20,16,2,27,16,3,11,20,3,20,20,2,29,20,3,1,0,0,18,3,18,3,240,32,
1,30,16
1880 '   ROUND 2
1890 DATA 10,1,4,3,1,12,3,1,20,3,30,4,2,30,8,2,30,12,2,30,16,2,30,20,2,26,8,3,26
,16,3,5,29,5,29,9,29,13,29,17,29,21,4,3,36,4,240,192,1,27,14
1900 '  ROUND 3
1910 DATA 16,9,4,2,30,4,2,7,8,2,12,8,2,28,8,4,5,12,2,10,12,2,15,12,2,24,12,8,3,1
6,2,8,16,2,13,16,2,26,16,6,1,20,2,6,20,2,30,20,2,9,11,5,9,9,14,9,7,13,12,13
1920 DATA 17,13,5,17,10,17,3,21,18,15,34,6,192,128,15,30,1
1930 '   ROUND 4
1940 DATA 33,1,4,3,5,4,3,9,4,6,16,4,4,27,4,2,30,4,2,3,8,3,7,8,2,10,8,3,14,8,4,19
,8,3,23,8,7,1,12,3,5,12,2,8,12,3,12,12,8,21,12,3,25,12,3,29,12,3,2,16,3
1950 DATA 6,16,2,9,16,3,13,16,3,17,16,5,23,16,3,27,16,4,1,20,2,4,20,5,10,20,4,15
,20,3,19,20,4,24,20,4,29,20,3,1,0,0,4,3,38,6,240,64,1,30,21
1960 '      ROUND 5
1970 DATA 20,3,4,2,7,4,13,30,4,2,1,8,2,6,8,2,10,8,2,18,8,12,3,12,7,12,12,2,20,12
,2,26,12,2,30,12,2,1,16,2,6,16,8,16,16,4,26,16,4,3,20,2,6,20,4,14,20,2,29,20,3,3
,5,21,11,21,16,21,17,23,36,8,112,96,17,30,1
```

評…首を長くして待ってます（一同）

オーT! FUSAN

FUSAN! かむばぁ〜く!

by やまお

評…影さんの上をいくギャグだ（編）

まさかあの歌…♪やーっほー フォートランランラン…♪てやつじゃないでしょうね

ふふふ、自満じゃないが私はフォートランが言える!

ちょっとトイレ

はっはっは…むなしい

どうせFORとRUNでしょ

by HAN. S

★ベーマガはおもしろいいし，ためになるし，他のパソコン雑誌にくらべると安いし，と3拍子そろった雑誌です。（東京都江東区・瀬戸輝一13才）……【編：ありがとう。影：よー，チャンチャンチャン。3拍子。】

PC-6001/mkII/6601/SR(モード1,ページ2)用

とんぺいとようへい

五十嵐　正彦



⊙内　容

とんぺいを操作して，追いかけてくるようへいに，迷路の中に落ちている毒薬を取らせてください。

⊙遊びかた

とんぺい（最初に左上にでてくる黄色いキャラクター）を操作して，追いかけてくるようへいに，毒薬の入った箱を取らせてください。全部取らせると，ラウンド・クリアとなります。

また，危いと思ったらワープをしてください。とんぺいは最初にいた左上へワープします。ですが各ラウンド5回までです。なお，自分で毒薬を取っても死にます。

移動はカーソル・キー，ワープはスペース・キーです。

⊙プログラムのしくみ

つるつる氏のＲＩＮＧ　ＷＡＲＳ（85年4月号)を研究させてもらいました。

また，ＲＥＭ文を入れておいたので，何をやっているかはだいたいわかると思います。「画面が，気にいらん」と言う人は，1100行からのデータを自由に変えてください。0が通路，1が壁，2が毒薬です。

⊙改造のアドバイス

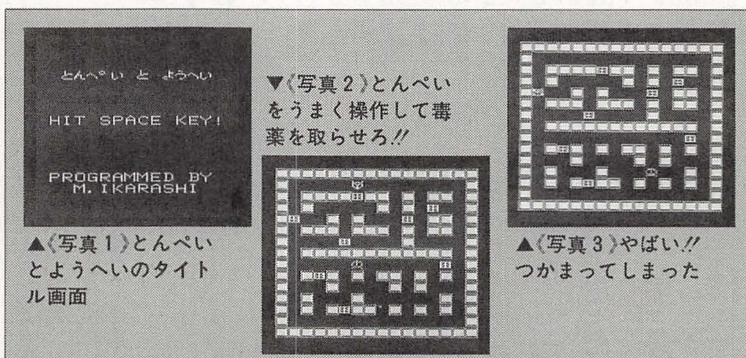
制限時間をつけるなどすると，おもしろいと思います。

⊙最後に

初投稿なので，テクニックなどというものはありません。Dr.D の良きアドバイスをお願いします。

参考

マイコンＢＡＳＩＣマガジン85年4月号114ページ，つるつる氏「ＲＩＮＧ　ＷＡＲＳ」。



▲《写真1》とんぺいとようへいのタイトル画面

▼《写真2》とんぺいをうまく操作して毒薬を取らせろ!!

▲《写真3》やばい!! つかまってしまった

《第1表》主な変数表

G＄	自分のキャラクター
T＄	敵のキャラクター
C＄	毒薬のキャラクター
B＄	ブロックのキャラクター
X，Y	自分の座標
V，W	敵の座標
RO	ラウンド数
R	毒薬を取る数
TA	取った毒薬の数
P	ワープの数
PS	ワープした数
M＄(X)	音楽用
B(X,Y)	ブロックなどの位置
SC	スコア

とんぺいとようへいのプログラム・リスト

```
10 REM ●●● とんぺい と ようへい ●●●
20 REM ●●● しょきせってい ●●●
30 SCREEN3,2,2:CONSOLE0,16,0,0
40 CLEAR 200
50 DIM B(15,14)
60 SC=0:X=1:Y=1:V=14:W=13
70 TA=0:RO=1:R=10:P=5:PS=0
80 ME$="GAME OVER":A$=CHR$(29)
90 B$="ロ"+A$+"●":C$="ロ"+A$+"*"
100 G$="○"+A$+"Y":T$="○"+A$+"火"
110 GOSUB920
120 REM ●●● GAME START ●●●
130 FOR I=0 TO 500:NEXT I
140 CLS:LOCATE5,5:PRINT"ROUND";R
O
150 LOCATE 5,7:PRINT"READY !"

160 LOCATE 4,10:PRINT"SCORE";SC
170 PLAY "O5"+M$(3),"O7"+M$(3),M
$(2)
180 FOR I=0 TO 500:NEXT 1
190 REM ●●● SET WALL ●●●
200 COLOR 2,3,1:CLS
210 IFRO=1ORRO=4THENRESTORE1090
220 IFRO=2ORRO=5THENRESTORE1240
230 IFRO=3ORRO=6THENRESTORE1380
240 FORJ=0TO14
250 READD$:FORI=0TO15
260 N=VAL(MID$(D$,I+1,1))
270 ONN+1GOTO 320,300,280
```

★ぼくは，ほんと一にバカでドジでアホでまぬけです。こんなぼくにはげましの一言を／言ってくれる人なんていないだろーな。（千葉市・**ルパン30世15才**）……【影：ふむ／はげましならDr.が得意だ!!はげましだから。】

```
280 LOCATEI,J:PRINT C$
290 B(I,J)=2:GOTO330
300 LOCATEI,J:PRINT B$;
310 LINE(I*16,J*12)-(I*16+15,J*12+10),4,B:B(I,J)=1:GOTO330
320 B(I,J)=0
330 NEXT I,J
340 REM ●●● MAIN ●●●
350 COLOR 2:LOCATEX,Y:PRINT G$
360 COLOR 4:LOCATEV,W:PRINT T$
370 IF R=TA THEN 760
380 IF (X=V)*(Y=W) THEN 830
390 ON STRIG(0) GOTO 520
400 S=STICK(0):PLAY"L6407GC"
410 GOSUB 430
420 GOSUB 560:GOTO 340
430 REM ●●● とんぺい MOVE ●●●
440 M=X+(S=7)-(S=3)
450 N=Y+(S=1)-(S=5)
460 ONB(M,N)+1GOTO 500,510
470 COLOR 3:LOCATEX,Y:PRINT G$
480 COLOR 4:LOCATEM,N:PRINT G$
490 GOTO 830
500 COLOR 3:LOCATEX,Y:PRINTG$:X=M:Y=N
510 RETURN
520 REM ●●● WARP ●●●
530 IF P=PS THEN 340
540 COLOR3:LOCATEX,Y:PRINT G$
550 X=1:Y=1:PS=PS+1:GOTO 340
560 REM ●●● ようへい MOVE ●●●
570 COLOR 3:LOCATEV,W:PRINT T$
580 Q=SGN(X-V):U=SGN(Y-W)
590 IFABS(X-V)>ABS(Y-W)THEN650
600 ON B(V,W+U) GOTO 620
610 W=W+U:GOTO 700
620 Q=Q-(Q=0):ONB(V+Q,W)GOTO640
630 V=V+Q:GOTO 700
640 V=V-Q:GOTO 700
650 ONB(V+Q,W)GOTO 670
660 V=V+Q:GOTO 700
670 U=U-(U=0):ONB(V,W-U)GOTO690
680 W=W-U:GOTO 700
690 W=W+U
700 ONB(V,W)+1GOTO 750
710 COLOR 3:LOCATEV,W:PRINT C$
720 TA=TA+1:SC=SC+10
730 PLAY "T250L64DEFGDEFGDEFG"
740 B(V,W)=0
750 RETURN
760 REM ●●● CLEAR ●●●
770 FOR I=0 TO 500:NEXT:I
780 PLAY "O5"+M$(4),"O7"+M$(4),"O6"+M$(4)
790 COLOR 2:RO=RO+1:SC=SC+1000
800 TA=0:X=1:Y=1:V=14:W=13:PS=0
810 IFRO<6THEN 120
820 ME$="COMPLETED":GOTO 850
830 REM ●●● GAME OVER ●●●
840 PLAY M$(7)
850 FOR I=0 TO 500:NEXT I
860 CLS:COLOR 2:LOCATE3,5
870 PRINT ME$
880 LOCATE3,9:PRINT"SCORE";SC
890 PLAY M$(5),M$(6)
900 FOR I=0 TO 1000:NEXT I
910 GOTO 10
920 REM ●●● MUSIC DATA ●●●
930 A$="S0M10000":PLAYA$,A$,A$
940 M$(1)="T200L32GABEGEC2"
950 M$(2)="T12004L16E4EEC8E4EEG8G4GGAB05C2"
960 M$(3)="T120L16G4GEF8G4GAB8G4GGFEC2"
970 M$(4)="T200L8E4GEG4FFD2E4G2DEFGA4C2."
980 M$(5)="T150L1204EFDG4FGEA4FGDGAFABG05C4"
990 M$(6)="T150L803G4GCG4GCA4B12B12B1204C4E4"
1000 M$(7)="T250L6405CEGFDCG"
1010 REM ●●● たいとる がめん ●●●
1020 COLOR 2,3,1:CLS
1030 LOCATE2,3:PRINT "とんぺい と ようへい"
1040 LOCATE1,7:PRINT "HIT SPACE KEY!"
1050 LOCATE1,12:PRINT "PROGRAMMED BY     M.IKARASHI"
1060 ON STRIG(0)+1 GOTO 1060,1070
1070 CLS:PLAY "O3"+M$(1),"O5"+M$(1),"O7"+M$(1)
1080 RETURN
1090 REM ●●● ROUND DATA ●●●
1100 DATA 1111111111111111
1110 DATA 1000000000000001
1120 DATA 1011112110101101
1130 DATA 1010000010102001
1140 DATA 1200101000201101
1150 DATA 1011101110101101
1160 DATA 1000020000100001
1170 DATA 1011111111111101
1180 DATA 1000000000000201
1190 DATA 1012101011210101
1200 DATA 1000100001010001
1210 DATA 1010001000002101
1220 DATA 1010121101010101
1230 DATA 1000000000000001
1240 DATA 1111111111111111
1250 DATA 1000000000000001
1260 DATA 1211110111101101
1270 DATA 1000010000000201
1280 DATA 1011210101111101
1290 DATA 1000010100200001
1300 DATA 1011000101111101
1310 DATA 1002010120000001
1320 DATA 1011110101010101
1330 DATA 1000000100000201
1340 DATA 1010101101010101
1350 DATA 1010101020000001
1360 DATA 1012101011012101
1370 DATA 1000000000000001
1380 DATA 1111111111111111
1390 DATA 1020000020000001
1400 DATA 1011010110101101
1410 DATA 1000010200100001
1420 DATA 1011010110101101
1430 DATA 1000000020000001
1440 DATA 1011010110101101
1450 DATA 1020010200102001
1460 DATA 1011010110101101
1470 DATA 1000000020000001
1480 DATA 1011010110101101
1490 DATA 1000010200100001
1500 DATA 1011010110101101
1510 DATA 1000000020000001
1520 DATA 1111111111111111
```

★**Dr.**：きさまー！いったい何者だ!!影：くだものだよーん。編：えっ，つけものじゃなかったの？**つぐ美**：ん!?
(兵庫県赤穂郡・**トマトさんはぼくのもの15才**)……【編：では，私は何者でしょう。影：ただのいなかものだよ。】

PC-6001/mkII/6601/SR(モード4,ページ2)用
※PC-6001には，増設のROM&RAMカートリッジが必要です。

EXIT Ⅰ
イグジット

直野　篤史



内容

アドベンチャー・ゲームです。反乱したロボットたちにとじこめられた宇宙船の部屋から，ロック・ナンバーをなんとかして見つけだし，スタート地点にある出口を開ければ，ゲーム終了です。

この間に体力が0になると，ゲーム・オーバーになってしまいます。

はじめかた

プログラムを打ち終わったらセーブして，「RUN」してください。そうすれば，「色をぬるか，非か」，「スピード・モードにするか，しないか」を聞いてきますので，YかNで決めてください。

操作方法

「COMMAND??」という表示がでたら，入力待ちになります。自分のやりたい動詞を0～9の中から選んで，キーを押してください（⏎は押さなくてもいい）。

「なにを？」と表示されましたら，目的の名詞を入力して⏎を押してください。このときに，入力した名詞が［F1］に入ります。再度この名詞を使いたい場合は，［F1］+⏎としてください（ただし，数字の場合は［F1］には入りません）。もし，入力ミスをした場合は，［DEL］を押してください。

移動を選んだ場合，指示に従い，カーソル・キーを押してください。矢印の方向へ行きます。行けた場合は体力が－4，行けなかった場合は－6ですから注意してください。ほかの動詞は－1ずつです(例外あり)。

移動をキャンセルしたいときは，［DEL］を押してください。

自分のデータを見たいときは，「COMMAND?」と表示されているときに⏎のみを押してください。自分の持ち物(スタートときは本だけ)，体力(スタートときには99の体力)と，［F1］に入っている名詞が表示されます。

画面の上部に「Direction」とありますが，これは向いている方向を表します。

プログラムの入力方法

ファンクション・キーに，「RESTORE」文などを入れておくと便利だと思います。「REM」文は，入力しなくてもいいです。

改造のアドバイス

アドベンチャー・ゲームですので，改造をするところといっても，ほとんどないと思います。

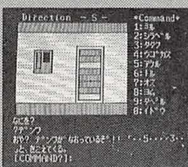
苦労した点は，データを10進数から16進数に変えたことと，プログラムの内容を濃くて短い物にするというところでした。へたに短かくすると，ゲームの完成度が低くなってしまいますから。



◀《写真1》ここはスタート地点。最後にここから脱出する



▶《写真2》ウーム，ここには何かありそうだ。ひたすら調べろ！



◀《写真3》やっぱり，デンワにしかけがあった。この調子だ!!



▶《写真4》おっ！思いもつかないところに数字があったゾ！

EXIT Ⅰのプログラム・リスト

```
10 REM **** ショキセッテイ &c・・・ ****
                                      +

20 SCREEN4,2,2:CONSOLE0,20,,0:CO
LOR1,,2:CLS:DIMGX$(43):READO,I,B
$:PI=1
30 CONSOLE2,20:LINE(245,12)-(9,1
2):PRINT"  *Adventure Game Selec
t Mode*
40 A$=INKEY$:LOCATE2,6:PRINT"Col
or Pictures? ";B$:IFA$=""THEN40
50 CLS:LOCATE4,8:PRINT"Quick Mod
e? ";B$:IFA$="N"ORA$="n"THENPI=0

60 A$=INKEY$:IFA$=""THEN60
70 OUT&H93,2:CONSOLE0,20:CLS:GR

=1:LO=2:IFA$="N"ORA$="n"THENLO=3

80 CONSOLE11,17:LOCATE1,0:PRINT"
Direction  - E -     *Command*"
90 EA=-1:TP=99:RESTORE1620:FORM=
1TO9:READGX$(M):LOCATE21,M
100 PRINTM;":";GX$(M):NEXT:FORX=
10TO42:READGX$(X):NEXT:LOCATE21,
10
110 RESTORE1610:PRINT" 0:";GX$(1
0):GOSUB490:RESTORE520:KEY1,""
120 GD$=CHR$(I)+CHR$(O):RESTORE5
20:GOSUB340:LOCATE0,12:PRINTGX$(
39)
130 REM  *** サブ・ルーチン ***


+
140 PRINTGX$(42);":";:IFEA>0THEN
PRINTGX$(22);EA;CHR$(154);",";
150 IFKR=1THENPRINTGX$(23);",";:
IFPA=1THENPRINTGX$(24);",";
160 PRINTGX$(25);",";:PRINT:PRIN
TGX$(16);":";TP
170 LOCATE16,14:PRINTGX$(41);":"
```

★あのー，OFに載るにはどうしたらいいのでしょうか？あれま！ここがOFですか！こりゃまたすんごいところだな。(愛知県西春日井郡・ぐわんた17才)……【編：OF必勝法は，とにかくおもしろいネタを書くことです。】

```
ⓐLO$:PRINT:GOTO1030
180 CLS
190 PRINT:PRINT:PRINT"Push Space
 Bar."
200 A$=INKEY$:IFA$<>" "THEN200
210 RETURN
220 POKE&HFD92,2:RETURN
230 POKE&HFD92,3:RETURN

240 SOUND7,7:SOUND8,15:SOUND9,15
:PLAY"R":RETURN
250 GOSUB260:PLAY"O5L10CDE","L10
O5EDC":PRINT"OK. ";B$;"をとりました。"
:RETURN
260 SOUND7,56:A$="T255L64V1107":
PLAYA$,A$,A$:RETURN
270 LOCATE14,0:ONGRGOTO290,310,3
00,280,310,300,280,290
280 PRINT"N":RETURN
290 PRINT"E":RETURN
300 PRINT"W":RETURN
310 PRINT"S":RETURN
320 LINE(5,13)-(165,129),E,BF:RE
TURN
330 REM **** えをかく ルーチン ****

+
340 GOSUB220:COLOR0,0:R=3:U=2:IF
PI=0THENR=4:U=4
350 OUT&H93,LO:IFGR=8OR(GR=2ANDO
P=1)THENE=4:GOSUB320:E=0:GOTO380

360 LINE(5,13)-(165,25),R,BF:LIN
E-(5,115),16,BF
370 LINE-(165,129),U,BF:LINE(2,2
5)-(166,115),0,B:E=0
380 READA$,B$:A=VAL("&H"+A$):B=V
AL("&H"+B$):IFA=255THEN460
390 IFA=254THENF=1:GOTO380
400 IFA=253THENE=B:GOTO380
410 IFA=252THENREADA,A$:GOSUB23

0:LOCATEB,A:PRINTA$:GOSUB220:GOT
O380
420 READA$,B$:C=VAL("&H"+A$):D=V
AL("&H"+B$):IFC=255THEN460
430 IFC=251THEN380
440 IFF=1THENLINE(A,B)-(C,D),E,B
:F=0:GOTO380
450 LINE(A,B)-(C,D),E:A=C:B=D:GO
TO420
460 READA$,B$,C$:A=VAL("&H"+A$):
B=VAL("&H"+B$):C=VAL("&H"+C$)
470 IFA=255ORPI=0THENGOSUB230:CO
LOR1:OUT&H93,3:RETURN
480 PAINT(A,B),C,E:GOTO460
490 FORK=1TO6:READA$:A=VAL("&H"+
A$):B$=CHR$(A):GX$(43)=GX$(43)+

B$
500 NEXT:RETURN:DATA49,55,Push Y
 or N.
510 REM  **** えの データ ****
                                +

520 DATAFE,,3E,23,6A,73,FE,,42,2
6,66,70,FE,,70,3C,76,49,FC,1,5
```

```
530 DATALOCK,5,3B,26,3B,26,37,30
,41,26,4B,26,47,5,47,FF,,50,24,3
,FF,,
540 DATAFE,,1C,30,36,4D,FE,,20,3
3,26,47,FE,,2A,33,32,3F,FE,,5A,2
B,82,73
550 DATAFE,,5F,2F,7E,6F,FE,,5E,3
7,7E,67,FE,,5E,3F,7E,5F,FE,,5E,

3F,7E,57
560 DATAFE,,5E,47,7E,4F,FF,,6E,3
C,3,6E,48,3,6E,52,2,6E,5C,2,6E,6
6,3,6E
570 DATA34,2,34,34,3,22,37,3,2C,
38,,FF,,
580 DATA3D,28,38,2C,38,51,3D,54,
6F,54,72,51,72,2C,6F,28,3D,28,FB
,,3E,2B
590 DATA3C,2D,3C,50,3E,51,6C,51,
6E,50,6E,2D,6C,2B,3E,2B,FB,,FE,,
18,37
600 DATA20,49,FE,,20,3B,39,45,FF
,,1E,3C,3,28,3C,3,3A,3C,3,48,3C,
0,FF,,
610 DATAFD,4,5,73,56,73,FB,,FD,

,5,7A,56,7A,5A,69,FB,,FE,,3,65,5
F,69,5
620 DATA60,54,60,5E,65,FB,,5,4A,
52,4A,55,5F,FB,,FE,,6E,24,96,73,
FE,,72
630 DATA27,92,70,FF,,9,78,4,9,66
,2,9,64,2,9,5A,2,70,5A,3,FF,,
640 DATAFE,,14,A,92,78,FE,,21,A,
86,6E,14,78,20,6E,88,6E,90,78,FB
,,4E,35
650 DATA4E,33,58,35,50,48,FB,,66
,3A,5F,4B,FB,,4C,29,74,34,66,56,
50,4E
660 DATA3C,49,4C,29,FF,,16,E,3,5
0,73,3,8E,F,3,35,40,2,FF,,
670 DATAFE,,30,28,76,50,FE,,34,

2B,72,4D,52,2B,52,4D,FB,,4C,3A,4
C,3E,FB,
680 DATAFC,0,2,─┴──┘,5A,3A,5A,3E
,FF,,4C,2A,3,45,3C,3,63,3C,3,FF,
,
690 OP=1:LINE(56,44)-(110,76),0,
BF:IFPA=0THENLINE(80,73)-(99,76)
,4,BF
700 RETURN
710 DATAFD,4,5,73,6E,73,FB,,FD,,
FE,,3,4D,3C,50,FE,,3,57,3C,7D,FE
,,3C,28
720 DATA6E,7D,FE,,87,24,98,3E,FE
,,42,37,48,44,18,57,18,7D,FB,,FC
,E,2
730 DATA└──┬┼──,FF,,A,79,3,28,7

9,3,46,79,4,14,4F,3,91,25,2,FF,,

740 GOSUB220:LINE(66,44)-(104,12
1),0,BF:LINE(68,67)-(102,70),4,B
F:OP=1
750 LINE(68,94)-(102,97),4,BF:IF
EA=-1THENLINE(72,74)-(92,92),U,B
F
```

```
760 GOSUB230:RETURN
770 DATAFE,,20,24,48,73,FE,,24,2
7,44,70,FE,,6A,28,86,47,5,23,C,2
3,18,2A
780 DATA1E,2A,FB,,5,26,B,26,16,2
D,1E,2D,FF,,22,32,3,A,24,2,FF,,
790 DATAFE,,78,46,88,6F,5,1E,70,
1E,70,43,86,46,FB,,6A,43,78,46,

FB,,70
800 DATA1E,A4,A,FB,,88,6E,A5,7C,
FB,,5,5F,1E,5F,20,51,3E,50,5A,51
,6A,4F
810 DATA6A,43,FB,,6B,4F,78,57,5A
,5C,26,5B,23,71,3C,6E,6E,70,78,6
F,FB,
820 DATA70,6E,6E,63,FB,,26,5B,23
,5A,FB,,FE,,10,29,28,44,1E,5B,22
,70,FB,
830 DATAFC,8,2,····,FF,,A,14,3,A
,78,2,7C,5A,2,72,50,2,78,45,2,FF
,,
840 DATAA2,A,82,20,82,75,8C,81,F
F,,A,20,,3C,3C,,8C,3C,,FF,,F,,
850 DATA48,36,46,46,FB,,50,38,4

F,41,5A,44,FB,,57,39,54,4E,FB,,F
C,3,5
860 DATA · · ·    .. · . .,FF,,F
F,,
870 DATA2C,3E,2F,3A,3A,39,32,4B,
FB,,42,39,3E,42,4A,41,FB,,48,39,
46,4C
880 DATAFB,,FD,,FC,A,5,··..··.·,
FF,,FF
890 REM **** モギ・インプット ****
                                +

900 PRINTGX$(A):GOSUB910:GOSUB92
0:GOSUB910:RETURN
910 POKE&HFAEB,&H28:POKE&HFAEC,&
HF0:OUT&H90,4:OUT&H90,5:RETURN

920 PRINTGX$(21):PRINT
930 X=0:B$="":LOCATE0,14:PRINT"?
_"
940 A$=INKEY$:IFA$=""THEN940
950 S=STICK(0):EXEC&H1058:IFS>0T
HEN940
960 IFA$=CHR$(13)THENLOCATE1,14:
PRINTB$;:COLOR0:PRINT" ":GOTO100
970 IFX=10ORA$=CHR$(8)THENLINE(8
,168)-(95,179),0,BF:GOTO930
980 LOCATE1,14:PRINTB$;:COLOR0:P
RINT"_":COLOR1:B$=B$+A$:LOCATE1,
14
990 PRINTB$;"_":X=X+1:GOTO940
1000 COLOR1:A=VAL(B$):IFA=0THEN

KEY1,B$:LO$=B$
1010 RETURN
1020 REM  **** メイン ****
                                +

1030 GOSUB260:LOCATE0,15:PRINTGX
$(37);":";
1040 A$=INKEY$:S=STICK(0):IFA$="
"THEN1040
```

```
1050 EXEC&H1058:IFA$=CHR$(13)THE
NPRINTGX$(11):PRINTGX$(17):GOTO1
40
1060 IFA$=CHR$(8)THENPRINT:TP=1:
GOTO1100
1070 IFA$="0"THENPRINTGX$(10):PR
INTGX$(15):GOSUB2400:GOTO1100

1080 A=VAL(A$):IFS>0ORA=0THEN104
0
1090 ONAGOSUB1690,2220,1790,1820
,1860,2080,2130,2010,1950
1100 TP=TP-1:IFTP<1THENPRINTGX$(
38):COLOR,,1:GOSUB190:RUN
1110 GOTO1030
1120 READA$:A=VAL("&H"+A$):IFA=2
55THENPRINTCHR$(161):RETURN
1130 PLAY"C","D":PRINTCHR$(A);:G
OTO1120
1140 REM **** もじ データ ****
                                +

1150 DATAC4,DE,B1,E4,A4,20,CE,DE
,C0,DD,96,DE,91,F9,FF

1160 DATAC0,DD,BD,E4,A4,20,C3,DE
,DD,DC,96,DE,91,F9,FF
1170 DATACF,C4,DE,96,DE,91,F8,EF
,9D,FF
1180 DATAB2,BD,E4,A4,BC,DE,C4,DE
,B3,C4,DE,B1,20,96,DE,91,18,F9,F
F

1190 DATAC4,DE,B1,20,E4,A4,20,CE
,DF,BD,C0,B0,96,DE,91,F8,EF,9D,F
F
1200 DATADA,B2,BF,DE,B3,BA,20,96
,DE,91,F8,EF,9D,FF
1210 DATAB7,AC,CB,DE,C8,AF,C4,20
,96,DE,91,F8,EF,9D,FF
1220 DATACD,DE,AF,C4,E4,A4,20,CE
,DF,BD,C0,B0,96,DE,91,F9,FF

1230 DATA9A,E3,92,9C,E3,91,8F,E3
,A4,20,93,9A,DE,97,EF,9E,FD,FF
1240 DATA93,9A,DE,97,EF,9E,FD,FF

1250 DATA9F,FD,E5,9A,E4,86,9C,E3
,92,F9,EB,EF,EA,20,E5,92,E3,DE,9
D,F6,FF
1260 DATABC,AE,B8,D8,AE,B3,20,96
,DE,E5,92,F6,7E,FF
1270 DATA95,E5,96,96,DE,92,8F,EA
,DF,92,E0,DE,F6,FF
1280 DATACA,DF,AF,B8,D8,A1,20,C0
,B2,D8,AE,B8,20,2B,33,30,FF
1290 DATA95,F4,3F,20,CA,DF,DD,E9
,E5,96,96,F7,20,B6,B7,DE,96,DE,E
3,DE,E3

1300 DATA97,E0,9F,DE,21,21,20,E4
,8F,E3,95,9A,93,FF
1310 DATAB6,B7,DE,20,96,DE,E5,92
,F6,2D,FF
1320 DATACA,DF,DD,96,DE,A4,20,35
,9A,91,F9,E4,DE,FF
1330 DATAB6,D0,20,96,DE,91,F8,EF
,9D,F6,FF
1340 DATAA2,A5,A5,A5,A5,A5,A5,A5
```

★ぼくは，小さいころ，忍者のまねをしていて，井戸に落ちたことがあるらしい。(兵庫県赤穂郡・**杉本明彦15才**)
……【**編**：井戸に落ちるなんて貴重な体験をしたね。**影**：今度は，井戸の中からおばけのまねをすれば楽しいゾ！】

```
,A5,34,35,A3,E4,A4,20,96,92,E3,9
1,F9,FF
1350 DATAA2,A5,A5,A5,A5,A5,39,38
,A5,A5,A5,A3,E4,A4,20,96,92,E3,9
1,F9,FF
1360 DATAE4,FA,EF,9E,B0,FD,FF
1370 DATAF5,F2,F3,EF,F2,F5,EF,F

1,F2,F3,FF
1380 DATAE1,96,DE,92,EF,9D,F6,A1
,20,F4,F8,E5,95,9C,E3,98,E0,DE,9
B,92,FF
1390 DATA95,F2,E3,DE,E4,93,9A,DE
,9B,DE,92,EF,9D,A1,20,E2,92,E6,2
0,C4,DE
1400 DATAB1,86,20,91,99,F7,FA,EF
,9C,E0,FF
1410 DATACE,DE,C0,DD,A5,DB,AF,B8
,20,9C,97,E3,DE,9D,FF
1420 DATACE,DE,C0,DD,96,DE,20,39
,BA,2E,E2,92,E3,F9,E4,DE,FF
1430 DATAEB,97,E0,DE,9C,96,DE,20
,38,E0,DE,FD,20,91,F9,F6,FF
1440 DATAEE,9C,96,DE,E4,E3,F3,2

0,97,FA,B0,E0,DE,E5,B0,FF
1450 DATAE4,98,E6,96,FC,8F,E0,E4
,9A,FB,EA,20,E5,92,F6,93,E3,DE,9
D,FF
1460 DATA9D,92,EC,DE,FD,E4,20,9C
,DE,8E,93,EC,DE,9F,93,E3,DE,9D,F
6,FF
1470 DATAB6,B7,DE,96,DE,E5,92,E4
,20,91,96,E5,92,FF
1480 DATAB6,B7,DE,20,96,DE,91,F9
,96,F7,91,99,E3,F0,F6,93,FF
1490 DATAEC,FC,EC,FC,E9,20,CD,DE
,AF,C4,E3,DE,EA,E5,92,F6,FF
1500 DATAE5,E6,96,20,96,92,E3,91
,F9,F6,93,E3,DE,9D,FF
1510 DATA9A,9A,96,F7,E3,DE,EA,2

0,F6,F2,EF,9E,FD,E8,FF
1520 DATA95,E5,96,96,DE,ED,8F,E0
,F7,20,E0,ED,DE,F6,93,FF
1530 DATAE5,E6,96,20,96,92,E3,91
,F9,E4,DE,FF
1540 DATAFC,B0,92,21,21,20,C2,B8
,DE,D0,20,9B,FD,E0,DE,FF
1550 DATAB6,B9,DE,9B,FD,E9,20,CE
,DF,BD,C0,B0,E0,DE,FF
1560 DATA9A,E9,20,C3,DE,DD,DC,EA
,20,9A,FC,FA,E3,92,F9,FF
1570 DATA95,F4,3F,20,C3,DE,DD,DC
,96,DE,E5,95,8F,E3,92,F9,9F,DE,2
1,21,20
1580 DATAA2,A5,A5,35,A5,A5,A5,A5
,33,A5,A5,A3,E4,A4,97,9A,94,E3,

98,F9,FF
1590 DATAF6,98,FC,96,F8,EF,9E,FD
,FF
1600 DATACD,DE,AF,C4,E6,20,E9,EE
,DE,8F,E3,F0,EF,9C,8E,93,FF
1610 DATAC3,DD,BC,DE,AE,B3,FF
1620 DATAミル,シラベル,タタク,ウゴカス,アケル,
トル,オス,ヨム,タベル,イドウ,ソノタ,ジドウドア
1630 DATAなんページをひらく?,キーワードを ど
うぞ,カーソル・キー で、 いどう ほうこうを しじして
ください。
1640 DATAStrength,*** Your Data
***,そのほうこうへは いけません。,こんなところに。
1650 DATAうえからなんだんめ?,なにを?,パン,カギ
,カミ,ホン,デンワ,ベット,イス,レイゾウコ,キャビ
ネット

1660 DATAヒキダシ,ボタン,ドア,タンス,マド,
ポスター,[COMMAND?],あなたは ちからつきて しにま
した・・・。
1670 DATA<<< ADVENTURE GAME SATR
T!! >>>,CANCELLED.,Key1,Inventor
y
1680 REM      *** ミル ***
                                +

1690 PRINTGX$(1):IFGR=1THENRESTO
RE1150
1700 IFGR=2THENRESTORE1160
1710 IFGR=3THENRESTORE1170
1720 IFGR=4THENRESTORE1180
1730 IFGR=5THENRESTORE1190
1740 IFGR=6THENRESTORE1200:IFOP

=1ANDEA=-1THENRESTORE1320
1750 IFGR=7THENRESTORE1210:IFOP=
1ANDPA=0THENRESTORE1330
1760 IFGR=8THENRESTORE1220
1770 GOTO1120
1780 REM     **** タタク ****
                                +

1790 GOSUB900:GOSUB240:IFGR=2AND
B$=GX$(26)THENDN=DN+1:IFDN=6THEN
DN=5
1800 RETURN
1810 REM    **** ウゴカス ****
                                +

1820 GOSUB900:RESTORE1230:IFGR=

8ANDB$=GX$(27)THEN1120
1830 IF(GR=4ANDB$=GX$(28))OR(GR=
6ANDB$=GX$(29))THEN1120
1840 RESTORE1240:GOTO1120
1850 REM     **** アケル ****
                                +

1860 GOSUB900:IFGR=6ANDB$=GX$(29
)ANDOP=0THEN740
1870 IFGR=7ANDB$=GX$(30)ANDOP=0A
NDKR=1THEN690
1880 IFGR=7ANDB$=GX$(30)ANDOP=0A
NDKR=0THENRESTORE1310:GOTO1120
1890 IFGR=2ANDB$=GX$(31)THENPRIN
TGX$(20):PRINT:GOSUB930:GOTO1910

1900 RESTORE1250:GOTO1120
1910 IFB$=CHR$(52)THENRESTORE640
:OP=1:GOSUB340:GOSUB180:OP=0:GOT
O1930
1920 GOTO1900
1930 RESTORE540:GOSUB340:RETURN
1940 REM    **** タベル ****
                                +

1950 PRINTGX$(9):IFEA<1THENRESTO
RE1260:GOTO1120
1960 IFTP=99THENRESTORE1270:GOTO
1120:RETURN
1970 RESTORE1280:TP=TP+30:EA=EA-
1:GOSUB1120:IFTP>99THENTP=100
1980 IFEA=0THENRESTORE1290:B$=G

X$(23):KR=1:GOSUB1120:GOTO250
1990 RETURN
2000 REM      **** ヨム ****
                                +

2010 GOSUB900
2020 IF(PA=1OR(GR=7ANDOP=1))ANDB
$=GX$(24)THENRESTORE1340:GOTO112
0
2030 IFB$=GX$(25)THENPRINTGX$(13
):PRINT:GOSUB930:GOTO2050
2040 GOTO1900
2050 IFB$=GD$THENRESTORE870:Z=GR
:GR=8:GOSUB340:GOSUB180:GOTO2500

2060 GOTO2040

2070 REM      **** トル ****
                                +

2080 GOSUB900
2090 IFPA=0ANDB$=GX$(24)ANDOP=1A
NDGR=7THENGOSUB250:PA=1:GOTO690
2100 IFEA=-1ANDB$=GX$(22)ANDOP=1
ANDGR=6THENEA=5:GOSUB250:GOTO740

2110 RESTORE1360:GOTO1120
2120 REM     ****   オス   ****
                                +

2130 GOSUB900:IFGR=1ANDB$=GX$(32
)THENPRINTGX$(14):GOTO2150
2140 GOTO2040

2150 D$="":PRINT:GOSUB930:RESTOR
E1370:FORH=1TO10:READA$:A=VAL("&
H"+A$)
2160 A=A-190:C$=CHR$(A):D$=D$+C$
:NEXTH:IFB$=D$THENCLS:SOUND7,7:G
OTO2180
2170 RESTORE1380:GOTO1120
2180 SOUND8,8:SOUND9,9:T=62:FORL
=1TO45:LINE(T,35)-(T,115),0:T=T+
1:NEXT
2190 GOSUB240:GOSUB260:RESTORE13
90:PRINT:PRINT:GOSUB1120:FORD=1T
O20
2200 X=INT(RND(1)*160)+5:Y=INT(R
ND(1)*116)+13:PSET(X,Y),0:GOTO22
00

2210 REM     **** シラベル ****
                                +

2220 GOSUB900:RESTORE1590:IFGR=1
ANDB$=GX$(33)THENRESTORE1410
2230 IFGR=1ANDB$=GX$(32)THENREST
ORE1420
2240 IFGR=2ANDB$=GX$(34)THENREST
ORE1430
2250 IFGR=3ANDB$=GX$(35)THENREST
ORE1440
2260 IF(GR=4ANDB$=GX$(28))OR(GR=
6ANDB$=GX$(29))THENRESTORE1450
2270 IF(GR=4ORGR=5)AND(B$=GX$(33
)ORB$=GX$(12))THENRESTORE1460
2280 IFGR=7ANDB$=GX$(30)ANDOP=1

THEN1900
2290 IFGR=7ANDB$=GX$(30)THENREST
ORE1470:IFKR=1ANDOP=0THENRESTORE
1480
2300 IFGR=8ANDB$=GX$(27)THENREST
ORE1490
2310 IFGR=8ANDB$=GX$(43)ANDTN=1T
HENRESTORE1510
2320 IFGR=8ANDB$=GX$(43)ANDTN=0T
HENTN=1:RESTORE1500
2330 IF(GR=6ANDB$=GX$(22))OR(EA>
0ANDB$=GX$(22))THENRESTORE1520
2340 IF(B$=GX$(24)ANDPA=1)OR(OP=
1ANDGR=7ANDB$=GX$(24))THENRESTOR
E1530
2350 IFGR=5ANDB$=GX$(36)THENRES

TORE1540
2360 IFGR=8ANDB$=GX$(36)THENREST
ORE1550
2370 IFGR=2ANDB$=GX$(26)THENREST
ORE1560:IFDN=5THENRESTORE1570
2380 GOTO1120
2390 REM    **** イドウ ****
                                +

2400 A$=INKEY$:IFA$=CHR$(8)THENP
RINTGX$(40):PRINT:TP=TP+1:RETURN

2410 S=STICK(0):IFS=1THEN2460
2420 IFS=3THENONGRGOTO2540,2510,
2520,2530,2580,2550,2560,2570
2430 IFS=7THENONGRGOTO2520,2530

,2540,2510,2560,2570,2580,2550
2440 IFS=5THENONGRGOTO2530,2540,
2510,2520,2570,2580,2550,2560
2450 GOTO2400
2460 IFGR=4ORGR=5THENONGRGOTO,,,
2550,2540
2470 IFGR=8ANDTN=1THENRESTORE160
0:GOSUB1120:GOSUB190:GOTO2490
2480 PRINTCHR$(7):GX$(18):TP=TP-
5:RETURN
2490 RESTORE850:GOSUB340:LOCATE0
,15:PRINTGX$(19):GOSUB190:GOTO25
80
2500 ONZGOTO2510,2520,2530,2540,
2550,2560,2570,2580
2510 RESTORE520:GR=1:GOTO2590

2520 RESTORE540:GR=2:GOTO2590
2530 RESTORE580:GR=3:GOTO2590
2540 RESTORE610:GR=4:GOTO2590
2550 RESTORE770:GR=5:GOTO2590
2560 RESTORE710:GR=6:GOTO2590
2570 RESTORE670:GR=7:GOTO2590
2580 RESTORE790:GR=8
2590 OUT&H93,L0:OP=0:TP=TP-3:LIN
E(110,1)-(120,9),0,BF:GOSUB270:G
OTO340
2600 REM      おつかれさまでした。
```

★下敷がほしいためにだして，ついでにＯＦにも書いてしまったが…これはぼつでしょう。(東京都多摩市・早乙女維志14才)……【影：私の友人なんて，６枚もハガキをだしたゾ!!編：それなら買ったほうが安いですよ。】

PC-6001mkII/6601/SR(モード5,ページ2)用

キャバーン
CAVERN

REASONABLE SOFT



すとーりー

昔，南のほうに，グリーグ島という小さな島があった。人々はいつも平和に暮らし，まさしく南海の楽園と呼ぶにふさわしい島であった。

だが，ある日突然，島の中心部にあるグリーグ山が大爆発を起こしてしまった。

突然の爆発に，不信を感じた若者たちは，原因究明のための調査団を編成し山へむかった。だが，誰一人として帰ってくるものは，いなかった。

そこで，あなたは真実を調査しに，山へ入ったが，入ったとたんに出口をふさがれてしまった……。

遊びかた

RUNして，ずーっと待っていると画面に四角いフィールドと，右下に体力(POW)，攻撃力(STR)が表示され，フィールドの一番左上に自分(♣)がでてきます。それをカーソル・キーで上下左右に操作してゲームを進めます。

フィールド内で，自分がカベに当たると音と同時にカベがでてきます。当然のことながら，カベは通りぬけることはできません。

また，各面には1個ずつアイテム(**第1表**)，キー，ワープゾーンがあります。アイテムは，あると便利なだけですがキーは，1面に1個必ず取らなければクリアできません。

MATOCK, BELLの使いかた

MATOCKは，使いたいときに，スペース・キーを押しましょう。すると「ビビビ〜」と音がするので，カーソル・キーで壊したい方向を押してください。カベが壊れます。

BELLは，自分が動く方向にワープゾーンがあれば，音で知らせてくれます。各面に1回しかならないので，しっかり記憶しておきましょう。

最後に…

もし，クリアできないような面がでてきたら，運が悪いと思ってあきらめてください。

●MUSIC参照
ファンタジーゾーン



編：困ったなぁ。
影：どうしたんだい？
編：PC-6001mkIIなんですけどね，投稿がこれも少ないんですよ…。
影：ふ〜ん。で，これが今月の採用ゲームかい。
編：そうですよ。
影：どれどれ……なるほど，投稿が少ない機種だけあってあんまりおもしろくないな。
編：6001の投稿は，結構あるんですけどね。mkIIや6601はどうも…。
影：持っている人が少ないのかな。
編：それが，そうでもないんですよね。6001に投稿してくれる人の中には，mkIIや6601を持っている人が少なくないんですよ。
影：それはいけないなあ。持っている機械を最大限に生かさなくっちゃ。投稿たのむぜ。

《第1表》アイテム表

1面	MATOCK	1面に1回カベを壊せる
2面	BELL	ワープゾーンの位置がわかる
3面	SHIELD	防ぎょ力アップ
4面	SWORD	攻撃力アップ
5面	CLOSS	ドラキュラ用武器
6面	FIRE BALL	ゾンビ用武器
7面	MILLER	シャドウ用武器
8面	MAGIC BALL	クラーケン用武器
9面	ICE	ウィスプ用武器
10面	ARMER	防ぎょ力アップ
11面	HELMET	防ぎょ力アップ
12面	SPEAR	攻撃力アップ
13面	POSHION	体力アップ
14面	なし	

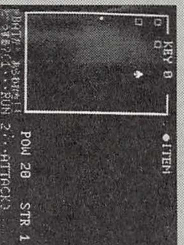
《第2表》モンスター表

1面	BAT
2面	SLIME
3面	KOBLD
4面	GOBLIN
5面	SKELETON
6面	MUMMY
7面	ZOMBI
8面	DLACURA
9面	HOBGOBLIN
10面	SHADOW
11面	KRAKEN
12面	ROPER
13面	WISP
14面	DRAGON

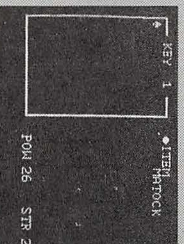
★動くな。手をあげろ！動くなと言っただろう。なぜ手を動かす。(福島県相馬市・BMLII＆EF66 14才)……
【影：ふっふっふっ！きみはまだ私のすごさを理解していないようだな！私は何を隠そう。足で字が書けるのだ。】

CAVERNのプログラム・リスト

```
10 REM ―――――― CAVERN II ――――
20 CONSOLE0,20,0,0
30 DIM ITEM$(13),ITEM(13),MOS$(14),MP(12,13,14),MOS(14)
40 FORI=1TO13:READITEM$(I):NEXT
50 FORI=1TO14:READMOS$(I),MOS(I):NEXT
60 FORJ=1TO14:FORI=1TO40
70 GOSUB180:MP(A,B,J)=1:NEXT:NEXT
80 FORJ=1TO13:GOSUB180:MP(A,B,J)=2:NEXT
90 FORJ=1TO14
100 GOSUB180
110 IFMP(A,B,J)=2THEN100
120 MP(A,B,J)=3:NEXT
130 FORJ=1TO14
140 GOSUB180
150 IFMP(A,B,J)=2ORMP(A,B,J)=3ORMP(A,B,J)=MP(1,1,J)THEN140
160 MP(A,B,J)=4:NEXT
170 GOTO190
180 COLOR16:A=INT(RND(1)*12)+1:B=INT(RND(1)*13)+1:RETURN
190 CLS:LOCATE0,0:PRINT"┌── KEY 0 ──┐":FORI=1TO13
200 LOCATE0,I:PRINT"│";SPC(12);"│":NEXT:LOCATE0,14
210 PRINT"└────────────┘"
220 TK=20:ID=1:X=1:Y=1:Z=1:PO=20:ST=1
230 DF=6:M1=0:LOCATE16,0:PRINT"●ITEM"
240 COLOR16:GOSUB980:LOCATE16,14:PRINT"POW";PO;"  STR";ST
250 REM●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●● MAIN
260 LOCATE19,1:PRINT" ";
270 COLOR16:LOCATEX,Y:PRINT"♣"
280 SR=STRIG(0):IF SR=1 THEN630
290 SI=STICK(0):IF SI=0 THEN 280
300 VX=(SI=7)-(SI=3):VY=(SI=1)-(SI=5)
310 IF X+VX<1ORX+VX>12ORY+VY<1ORY+VY>13THENVX=0:VY=0:GOTO290
320 IF MP(X+VX,Y+VY,Z)<>0 THEN 370
330 LOCATEX,Y:PRINT" ":X=X+VX:Y=Y+VY
340 LOCATEX,Y:PRINT"♣":PLAY"O3C32"
350 IFTK=<0THEN270
360 GOTO720
370 REM●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●● What?
380 M3=MP(X+VX,Y+VY,Z)
390 ON M3 GOTO 400,410,520,560
400 COLOR14:LOCATEX+VX,Y+VY:PRINT"□":PLAY"O7C32":GOTO270
410 REM<<<<<<<< ITEM >>>>>>>>
420 COLOR16:LOCATE20,Z:PRINT ITEM$(Z)
430 PLAY"L64O5CDEO6CDEO7CDE"
440 ITEM(Z)=1:MP(X+VX,Y+VY,Z)=0
450 IFZ=3THENDF=DF-2
460 IFZ=4THENST=ST+2
470 IFZ=11THENDF=DF-1
480 IFZ=10THENDF=DF-1
490 IFZ=13THENPO=PO+100
500 IFZ=12THENST=ST+10
510 GOTO240
520 REM<<<<<<<< KEY >>>>>>>>
530 KE=KE+1
540 LOCATE8,0:PRINTKE:MP(X+VX,Y+VY,Z)=0
550 PLAY"O8L32CDEFGFEDC":GOTO270
560 REM <<<<<<<< WARP >>>>>>>>
570 IF M2=1 THEN 590
580 IF ITEM(2)=1 THEN PLAY"L64O6AR64AR64A":VX=0:VY=0:M2=1:GOTO270
590 TK=20:PO=PO+(Z*10):ST=ST+1
600 Z=Z+1:FORI=1TO13:LOCATE1,I:PRINT"            ":NEXTI
610 IFZ=15THEN1060
620 X=1:Y=1:M1=0:M2=0:GOTO240
630 REM●●●●●●●●●●●●●●●●●●●● USE ITEM
640 LOCATE19,1:PRINT"●"
650 IF M1=1 THEN 260
660 REM:::::::::::::: MATOCK
670 S2=STICK(0):IF S2=0 THENPLAY"O4L64C":GOTO670
680 XX=(S2=7)-(S2=3):YY=(S2=1)-(S2=5)
690 IFX+XX=0ORX+XX=13ORY+YY=0ORY+YY=14THEN260
700 MP(X+XX,Y+YY,Z)=0:LOCATEX+XX,Y+YY:PRINT" ":XX=0:YY=0
710 M1=1:GOTO260
720 REM ●●●●●●●●●●●●●●●●●●●● MONSTER
730 IFRND(1)>.05THEN270
740 COLOR5:LOCATE0,15:PRINT"*"MOS$(Z)"が あらわれた!!":RS=ST
750 PLAY"V15O1C32R64C8":TPO=MOS(Z)
760 COLOR12:LOCATE0,16:PRINT"どうする?(1・・・RUN 2・・・ATTACK)"
770 A$=INKEY$:IFA$=""THEN770
780 IFA$="2"THEN810
790 IFA$="1"THEN 910
800 GOTO770
810 IFZ=7ORZ=8ORZ=10ORZ=11ORZ=13THEN990
820 IFRND(1)*10>DFTHENGOSUB960:GOTO860
830 GOSUB960:COLOR10:LOCATE0,15:PRINTMOS$(Z)"から"Z"の ダメージを うけた!!"
840 PLAY"V15O2E32C8":PO=PO-Z:IFPO=<0THEN1280
850 GOSUB970:GOSUB960:GOTO760
860 COLOR13:LOCATE0,15:PRINTMOS$(Z)"に"RS"の ダメージを あたえた!!":GOSUB970
870 PLAY"L64O7CDEFGAB":TPO=TPO-RS:IFTPO=<0THEN890
880 GOSUB970:GOSUB960:GOTO760
890 COLOR11:GOSUB960:LOCATE0,15:PRINT"あなたは、"MOS$(Z)"を たおした!!"
900 GOSUB970:TK=TK-1:GOSUB960:GOTO240
910 IFRND(1)>.2THEN940
920 GOSUB960:LOCATE0,15:PRINT"にげきった!!":GOSUB970:GOSUB960
930 PLAY"O7C64E8":GOTO240
940 GOSUB960:LOCATE0,15:PRINT"しまった!! にげられない!!":GOSUB970
950 PLAY"O1E16R64E4":GOTO810
960 LOCATE0,15:PRINTSPC(30):LOCATE0,16:PRINTSPC(30):RETURN
970 FORI=0TO100:NEXT:RETURN
980 LOCATE16,14:PRINTSPC(30):RETURN
990 IFZ=7ANDITEM(6)=1THEN1050
1000 IFZ=8ANDITEM(5)=1THEN1050
1010 IFZ=10ANDITEM(7)=1THEN1050
1020 IFZ=11ANDITEM(8)=1THEN1050
1030 IFZ=13ANDITEM(9)=1THEN1050
1040 GOTO820
1050 RS=ST*3:GOTO820
1060 REM●●●●●●●●●●●●●●●●●●●● GAME END
1070 IFKE=14THEN1110
1080 CLS:LOCATE7,10:PRINT"あなたは、てぐちまできたが"
1090 LOCATE7,11:PRINT"かぎが たりなくて だっしゅつに"
1100 LOCATE7,12:PRINT"しっぱいした・・・・・。":FORI=0TO1000:NEXT:GOTO1280
1110 CLS:COLOR10:LOCATE7,10:PRINT"やった!! あなたは、この どうくつから"
1120 A1$="L16S11M1000":A2$="C4CO4G8A8BB4":B2$="L16O4G4GE8F8GG4"
1130 C2$="O4L16E4EC8D8DD4":A3$="O5C4CO4G8.A8A8R16B8."
1140 B3$="G4GE8.F8F8R16G.":C3$="E4EC8.D8D8R16D8."
1150 A4$="O5C4CO4G8.A8.BB4":B4$="G4GE8.F8.GG4":C4$="E4EC8.D8.DD4"
1160 A5$="A4AA8.G8.O5C+C2.":B5$="F4FF8.E8.A+A2."
1170 PLAYA1$,A1$,A1$:PLAYA2$,B2$,C2$:PLAYA3$,B3$,C3$:PLAYA4$,B4$,C4$
1180 PLAYA3$,B3$,C3$:PLAYA4$,B4$,C4$:PLAYA3$,B3$,C3$:PLAYA5$,B5$
1190 LOCATE7,11:PRINT"だっしゅつに せいこうした!!"
1200 COLOR13:LOCATE10,12:PRINT"HAPPY END♥":END
1210 REM●●●●●●●● ITEM DATA ●●●●●●●●●●●
1220 DATA MATOCK,BELL,SHIELD,SWORD,CLOSS,FIRE BALL,MILLER,MAGIC BALL
1230 DATA ICE,ARMER,HELMET,SPEAR,POSHION
1240 REM●●●●●●●●● MONSTER DATA ●●●●●●●●
1250 DATABAT,2,SLIME,3,KOBOLD,5,GOBLIN,7,SKELETON,10,MUMMY,12
1260 DATAZOMBI,20,DLACURA,25,HOBGOBLIN,30,SHADOW,35,KRAKEN,40,ROPER,40
1270 DATAWISP,50,DRAGON,80
1280 CLS:COLOR16:LOCATE10,10:PRINT"GAME OVER"
1290 LOCATE10,12:PRINT"REPLAY(Y/N)":A$=INKEY$:IFA$=""THEN1290
1300 IFA$="Y"ORA$="y"THENRUN
1310 IFA$="N"ORA$="n"THENPRINT"END・・・・・・・・・":END
1320 GOTO1290
```



▲《写真1》おっと！いきなりＢＡＴが現れたぞ!! これは戦うっきゃない



▼《写真2》おや，ワープゾーンに来たゾ!! 2階へあがってしまった

▲《写真3》やった!!アイテムのＢＥＬＬを見つけたゾ!! これでワープゾーンがわかる

★ぼくの友人はテストの答え合わせで，百点になると必ずスペシャル・フラッグを書く。(東京都大田区・**関根太郎12才**)……【**編**：テストにも隠れボーナスがあればいいのにネ。**影**：私は裏ワザを使って高い点が取れるゾ!!】

ディザイアー
DESIRE



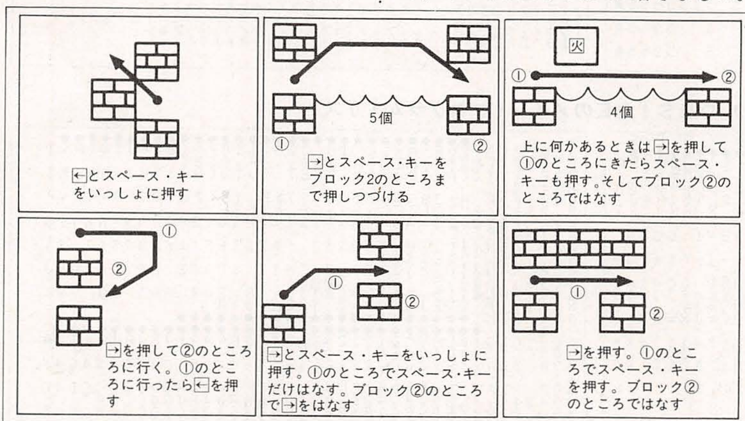
中村 理

ストーリー

むか～しむかし，ヨーロッパのある町に毎日遊びほうけている人がいました。

ある日，遊ぶ金もなくなってこまっていたその人は，こんなうわさを聞きました。それは，「太陽のしずむ方向に向かって，3日間歩き続けるとDESIREという城があり，その中には財宝が山のようにある」ということでした。

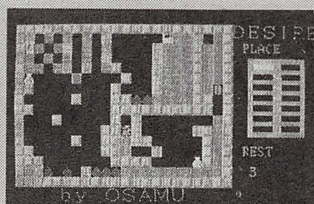
その人は，3日間飲まず食わずで歩き，やっとDESIREに着きました。



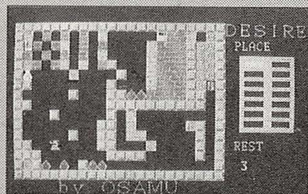
《第1図》攻略法



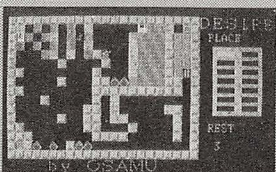
▲《写真1》タイトル画面。スペース・キーでゲーム・スタート



◀《写真2》うっ！いきなりとじ込められた。でもななめジャンプがある



▶《写真3》ジャンプは、横に5キャラクタ分できます。うまく使おう



▼《写真4》ウーム！ここはどうしても火に当たってしまう。水は持っているか？

遊びかた

自分（ ）を操り，ドア（ ）まで行けば面クリアです。が，途中には障害がいっぱい。まずは，火（ ），これにぶつかると死んでしまいます。しかし水（ ）を持っていれば平気，火を一つ消すと水はなくなってしまいます。あと，水はいっぺんに2個以上取っても1個しか持つことはできません。

つぎにブロックです。

（色は青）…このブロックはとおれません。

（色は緑，内側が紫に点滅する）…このブロックは内側が紫に変わったときだけとおることができます。

（色は青緑）…このブロックは下と横からは，とおれます（カードをマシンに入れた後はとおれなくなる）。

（色は水色）…このブロックはとおれません（カードをマシンに入れたあとはとおれます）。

つぎに，カード（ ）です。これは，マシン（ ）に入れると前に述べたように良いことが起こります。カード，マシンが複数ある面もありますが，全部取る必要はありません。

それからジャンプができますが，とべるのは5コマ分です。ブロックなどの上に乗っかればそこから5コマです。

操作方法

スペース・キーはジャンプ（宙に浮く）に使います。[←][→]は左右の移動です。[↑]は自殺です。

最後に

あっそうそう，水，カード，マシン，ドアは上からは取ったことにはなりません。それから，面数は，7×2面で

★電波新聞社の本は毎月4冊も買っている。ラ製，ベーマガ，マイコン，オーディオビデオすごいだろう。（静岡県富士市・山下賢治19才）……【影：私なんて，そのほかに，電波新聞も読んでいるぞ!!編：当たり前でしょ。】

す。なぜ7×2かと言うと，一つの面を2回ずつやるからです。といっても，まったく同じというわけではありません。田の水色が青緑になって，青緑のと区別できなくなります。つまり，見た目が変わるのです。

プログラムの入力方法

リスト1のキャラのデータはすべて［カナ］キーを押した状態で入力します。データ中の空白はスペース・キーで入力しないでください。最初に，KEY1，CHR$（160）と設定しておいて，［F1］キーで入力してください。また，「ヘ」はカタカナです。

《リスト1》DESIREのデータ・リスト

```
10  Z=0:C=&HD000:SCREEN 2,2,2:CLS:LOCATE
12,9:PRINT"1か23ﾁ おまちください。":FORA=1TO110
20  READ A$:FOR B=1 TO 10:V=VAL("&h"+MID
$(A$,B,1))+1:PSET(A,B),V:NEXT:NEXT
30  FOR A=1 TO14:READA$:FOR B=2 TO20 STE
P2:C=C+&H2:V=ASC(MID$(A$,B/2,1))-145
40  E$=STR$(V):IF V<10 THEN POKE C-&H1,0
:POKE C,V:NEXT:NEXT:GOTO 60
50  POKE C-&H1,VAL("&h"+MID$(E$,2,1)):PO
KEC,VAL("&h"+MID$(E$,3,1)):NEXT:NEXT
60  Z=Z+1:IF Z<7 THEN 30 ELSE SCREEN 1,1
,1:CONSOLE,,0,0:CLOAD
70  REM ●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●  キャラクター
 DATA ●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●
80  DATA     FFF   ,   FFF5FF,F   FF55F5F
,5FFFFF555F,FFFFF555FF:'   みず
90  DATAF5F5F555FF,5FFF5F555F,F   FF55に5F
,   FFF5FF,        FFF
100 DATA    EEE   ,   EEE2EE  ,   EE22A22E
,E2EEA2A22,E2E222A2A2:'    ひ
110 DATAE2E222A2A2, E2EEA2A22,   EE22A22E
,   EEE2EE  ,       EEE
120 DATAD1DDD5DDD,D5DDD1DDD,D1DDDD5DDD
,15DDDD1515,D1DDDD5DDD:'  ブ  きえる
130 DATAD5DDD1DDD,D1DDDD5DDD,D5DDDD1DDD
,D1515150DDD,D5DDDD1DDD
140 DATA414444444,454444441444,4144445444
,1544441515,4144445444:'  ブ  はかい
150 DATA4544441444,414444445444,454444441444
,4151515444,4544441444
160 DATA6666666666,66CCCCCC66,6C6CCCC6C6
,6CC66666CC6,6CC6CC6CCC6:'  ブ  てんめつ
170 DATA6CC6CCC6CCC6,6CC6666CC6,6C6CCCC6C6
,66CCCCCCC6,66666666666
180 DATA5555555555,5555555559,55FF5F5599
,55F5555599,5555555599:'  ブロック
190 DATA55F5555599,5555555599,5555555599
,5599999959,5999999995
200 DATA      22222222,   22222222,   272727272
,2272727272,2222222222:'  DOOR
210 DATA2272727272,2272727272,  272727272
,   22222222,       22222222
220 DATA   3     5A,F   33   55A,3   3355955A
,3332255995A,33322595597:'  JI  =>
230 DATA333  25955A,  33225955A,   3   59 5A
,   3   22   A,   33
240 DATA  33       A,   3  22  5A,   3   5955A
,  33225955A,333  25955A:'  JI  <=
250 DATA333225959 7,333225995A,3  3355955A
,F   33   55A,      3     5A
260 DATA         ,FFFFFFFFF,F66A666FFF
,F6A6A66777,AAAAA66FFF:'  カード
270 DATAF655555777,F656566FFF,F665666777
,FFFFFFFFF,
280 DATA7575757575,5757575757,7   7F7F75
,5   575757,7   7F7F75:'  きかい
290 DATA5   575757,7   7F7F75,5757575757
,7   757575,5757575757
300 REM ●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●  ROUND
 DATA ●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●
310 DATAッケケケッあああまシか,なおッケケあえスソネ,ケケケケッあえスソネ
,ヌおッッソあえスソネ,さあがあああへえスソネ,へあああきあえスソハ
320 DATAああきあきマゥスソヘ,へあああきモモモモヘ,あきあああきえあああか
,あああモニあああえメ,あああきあモニッあああメ,へああああモテえあああメ
330 DATAモあああきモへあいメ,ノ・・マァススススセ
340 DATA。シああおソニニイへ,ィウネネノあイムシメ,。シああきあオイイメ
,ュウ・うきネひムウメ,。シああテモナイシメ,ィウあああききヌスメ
350 DATAきえッあああへニシメ,あああえああきネウッメ,テああああうモえレあメ
,あああきあえ・きッッセ,へああああえ・あおああメ,あけえああ・ァッあメ
360 DATAメ・あああああああメ,ノあァァァァァ・ホセ
370 DATAスシあああおススマな,フシがあああススシセ,ノウエッああススマヌ
,ノシエッああススシセ,テスネッあスケあマヌ,あえあッあああッあえセ
380 DATAああオあィあああおスヌ,ああモラッおスあああケ,あああァえあああケああ
,うあイえあッああああ,オケあがケああああああ,オおススススサうあ・
390 DATAレエ      。モうき,イイイイイイイイイ
400 DATAァああうけうきあおあ,ケ・あ・ゥ・ひへえき,おああおあおきあミへ
,ケあああああああミき,ヌあああああモききニへ,あーッッきテメメミき
410 DATAきススシああきニへ,へああああああああミき,きききききあああミへ
,あああああへあおシき,へへへへへおケおミへ,へへへへへあああきえき
420 DATAマへへへあああああへ,レママナムおあケメき
430 DATAきああウッあくイイツ,ケへほタシがおイウス,おきおネへあテケウス
,ケあおススヌあウシ,えッあああああああえシ,あああッあああッえあス
440 DATAおスきア・あああスュ,ケあうケセシあッああ,あああおがウウウえあ・
,スサテォノあニ・あ,ヌススウおウおあイセ,ニシエースおケィナエ
450 DATAヌウエムソソがウウセ,にシセシヌケイタシみ
460 DATAねへ・あへきあああき°,メ・あああきへへうあノ,ヲラッ・あなモあえル
,き・あああきメォッえへ,きあ・あモモフシイへ,きァおああきへョそシへ
470 DATAきあゥケモマこおウへ,きヲウあソヘョソシへ,き・・ケモマこススへ
,きうおおソヘォスケへ,きあああモマきおあへ,・えスウソへォッおう
480 DATAメあああソマ・ええノ,ねマァヘソソイッき°
490 DATAレウスイネネテテテカ,イそッスカスケあはイ,スウソケシあおあスウ
,ウワケええうえああシ,せおおオきあがあああウ,スオせあえあああテシ
500 DATAヌシスッ・ヘァゥサウ,えウヘーヘィウススシ,こスアえうウシァァア
,ソウイとうあウススシ,ムイスッァアえあああウ,シスイうェ・・あああシ
510 DATAウウと・うあ・あああエ,おシアァァァきああテ
```

《リスト2》DESIREのメイン・プログラム・リスト

```
10  GOTO 300:REM ●●●●●●●●●●●●●●●●●  D E S
I R E  ●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●
20  I=POINT(XX+4,YY+10):IF EC=13 THEN PA
LET 13,12:EC=12 ELSE PALET 13,13:EC=13
30  IF I=9 OR I=15 OR (I=14 AND CC=9) OR
(I=7 AND EC=12) THEN YY=YY+10 ELSEJA=0
40  PALET15,11:S=STICK(0):IF JA<5 AND ST
RIG(0)=1 THEN YY=YY-10:JA=JA+1
50  PALET15,15:IF S=1 THEN RE=RE-1:GOTO
210
60  XX=XX+10*(S=7)-10*(S=3):MU=-1*(S=7)-
2*(S=3)-MU*(S<>7 AND S<>3)
70  P=POINT(XX+4,YY):IF (P=14 AND CC=14)
 OR (P=5 AND BS=2) OR (P=7 AND EC=13) OR
 P=6 OR P=3 OR P=8 THEN XX=JX:YY=JY
80  LINE(JX,JY)-(JX+9,JY+9),9,BF:JX=XX:J
Y=YY:ON MU GOSUB 120,130
90  W=-2*(P=16)-W*(P<>16):K=-2*(P=11)-K*
(P<>11):IF P=3 THEN RO=RO+1:GOTO 140
100 IF P=15 THEN IF W=2 THEN W=1 ELSE RE
=RE-1:GOTO 210
110 IF P=8 AND K=2 THEN PALET 14,9:CC=9:
BS=2:GOTO 20 ELSE 20
120 PUT@(JX,JY),AI,PSET:RETURN
130 PUT@(JX,JY),AH,PSET:RETURN
140 RE=RE+1:REM ●●●●●●●●●●●●●●●●●  ク リ
ア ●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●
150 IF RO>14THEN270 ELSEIF ROMOD2=1THEN
README$,HX,HY:PL=PL+10:PX=250ELSEPX=300
160 CLS:PUT@(270,90),AG,PSET:PUT@(280,90
),AF:FOR A=30 TO 280 STEP 10:PUT@(A,80),
AF,PSET:PUT@(A,100),AF,PSET:NEXT
170 D=29:FOR A=33 TO260STEP2:D=D+1:LINE(
A-2,90)-(A-1,99),9,B:PUT@(A,90),AH,PSET
180 LINE(D,80)-(D,119),9,B:ROLL 1,0:NEXT
:LINE(A-3,90)-(A+9,99),9,BF
190 CLS:FOR A=1 TO114:ROLL-1,0:NEXT:GOTO
 520
200 REM ●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●  し ん
だ ●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●
210 IF RE>0 THEN510 ELSELINE(20,20)-(219
,159),9,BF:KANJI(45,75),12,"GAME OVER"
220 PLAY"@5T102L804F4FFFA05CCD04BGFEGC4"
,"@5T102L804F4FFFAABGDDEEC4"
230 PLAY"F4FFFA05CCD04BGEF4","F4FFFFAABG
ECF4"
240 PLAY"G4AB05C04BA4GGAB05C04BA4","E4FG
AGF4EEFGAGF4"
250 PLAY"F4FFFA05CCD04BGEF4","F4FFFFAABG
ECF4":FOR A=1 TO 5000:NEXT:GOTO 380
260 REM ●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●  G A M E
 O V E R ●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●
270 CLS:KANJI(60,90),5,"あっ! なにか きこえる!":R
E=0
280 TALK"M3 OMAEMITAINAYOKUBOUNOKATAMARI
MITAINAYACUWA.":TALK"M1 SINEI.":CLS
290 KANJI(130,90),5,"うわあっ・・・":FOR A=1 TO
 2000:NEXT:CLS:GOTO 220
300 REM ●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●  G E
T @ ●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●
310 CLEAR 1000:SCREEN 2,2,2:DIM AA(10),A
B(10),AC(10),AD(10),AE(10),AF(10)
320 DIM AG(10),AH(10),AI(10),AJ(10),AK(1
0),GA$(20,14)
330 GET@(1,1)-(10,10),AA:GET@(11,1)-(20,
10),AB:GET@(21,1)-(30,10),AC
340 GET@(31,1)-(40,10),AD:GET@(41,1)-(50
,10),AE:GET@(51,1)-(60,10),AF
350 GET@(61,1)-(70,10),AG:GET@(71,1)-(80
,10),AH:GET@(81,1)-(90,10),AI
360 GET@(91,1)-(100,10),AJ:GET@(101,1)-(
110,10),AK
370 REM ●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●  タ イ
ト ル ●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●
380 CLS:FOR A=10 TO 300 STEP 10:PUT@(A,1
0),AF,PSET:PUT@(A,180),AF,PSET
390 PUT@(A,20),AB,PSET:PUT@(A,170),AB,PS
ET:NEXT
400 FOR A=20 TO 170 STEP 10:PUT@(10,A),A
F,PSET:PUT@(300,A),AF,PSET
410 PUT@(20,A),AB,PSET:PUT@(290,A),AB,PS
ET:NEXT
420 KANJI(110,60),12,"DESIRE":KANJI(111,
61),16,"DESIRE"
430 KANJI(55,110),3,"HIT SPACE KEY":KANJ
I(95,150),5,"by OSAMU"
440 PALET15,11:PALET15,15:FOR A=1 TO 70:
NEXT:IF STRIG(0)=0 THEN 440
450 REM ●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●  し ょ
き ●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●
460 CLS:PLAY"@1T126L804FGAAAAF4F4A4A4F4A
405CCCCD4C404B4","@1T126"
470 PLAY"EFGGGGEEEEGGGGEEG405CCCC04B4G4F
4"
480 PLAY"R4R405CCC4R4R4CCC404AG05CCCCD4C
404B4","L804FGA2FGA2FGAAAAB4A4G4CCC4"
490 PLAY"EFGGGGEEEEGGGGEEG405CCCC04B4G4F
2","CDEEEECCCCEEEEEEG4AAAAG4E4D2"
500 HX=120:HY=100:RE=3:RO=1:PX=250:ME$="
D000":PL=50:RESTORE 770
510 CLS:REM ●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●  S C R E
E N ●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●
520 LOCATE30,15:PRINT RE:KANJI(55,170),5
,"by OSAMU"
530 FOR A=10 TO 220 STEP 10:PUT@(A,10),A
F,PSET:PUT@(A,160),AF,PSET:NEXT
540 FOR A=20 TO 150 STEP 10:PUT@(10,A),A
F,PSET:PUT@(220,A),AF,PSET:NEXT
550 KANJI(227,10),12,"DESIRE":LINE(245,4
5)-(305,120),6,BF:FOR A=50 TO110STEP10
560 LINE(250,A)-(270,A+5),9,BF:LINE(280,
A)-(300,A+5),9,BF:NEXT
570 COLOR 4:LOCATE 30,13:PRINT "REST":LO
CATE 30,3:PRINT "PLACE"
580 LINE(20,20)-(219,159),9,BF:PALET:ME=
VAL("&h"+ME$):PAINT(PX,PL),16,6
590 IF ROMOD2=1 THEN PALET14,14 ELSE PAL
ET 14,5
600 FOR A=20 TO150 STEP10:FOR B=20 TO210
 STEP10:ME=ME+&H1
610 ON PEEK(ME) GOSUB 620,630,640,650,66
0,670,680,690,700:NEXT:NEXT:GOTO 710
620 PUT@(B,A),AA,PSET:RETURN
630 PUT@(B,A),AB,PSET:RETURN
640 PUT@(B,A),AC,PSET:RETURN
650 PUT@(B,A),AD,PSET:RETURN
660 PUT@(B,A),AE,PSET:RETURN
670 PUT@(B,A),AF,PSET:RETURN
680 PUT@(B,A),AG,PSET:RETURN
690 PUT@(B,A),AJ,PSET:RETURN
700 PUT@(B,A),AK,PSET:RETURN
710 JX=HX:JY=HY:XX=JX:YY=JY:K=1:J=1:W=1:
BS=1:CC=14:EC=13
720 PLAY"@10T140L805C4CDC04AFF2D4C4FAFBA
G2","@10T140L804A4ABAFDD2C4C4CCCFFC2"
730 PLAY"05C4CDC04AFF2D4C4FAGFEF2","A4AB
AFDD2C4C4CCCCCC2"
740 PLAY"G4FGABGA205C4D4DC04ABAG2","E4DE
FGEF2A4B4BAFGFE2"
750 BGM0:PLAY"05C4CDC04AFF2D4C4FAGFEF2",
"A4ABAFDD2C4C4CCCCCC2":BGM1:GOTO 20
760 REM ●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●  D A T
A ●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●
770 DATAD118,210,20,D230,180,140,D348,20
,110,D460,120,130,D578,20,50,D690,20,150
```

★僕のクラスのN君は，社会科のテストで100点を取ったのに授業態度が悪いため通知表に1と書かれた悲惨なやつです。（宮城県桃生郡・**ワッタとオレ13才**）……【影：そうか！私の成績が悪かったのは，そのせいだったのか。】

PC-8001/mkII/8801/mkII/SR(N-BASIC)用

SUPER TAMA TAMA

スーパー タマ タマ

コーヒー飲みたい

内　容

ボールが落ちないように穴をよけるゲームです。単純です。

遊びかた

ボールは[4]，[6]キーで左右に動き，スペース・キーで上，下の向きを変えます。画面は2段にわれています。下の段の穴にはまるとゲーム・オーバーとなります。

《第1表》変数表

S………スコア
X，Y…ボールの座標
YS( )…地面にでてくるキャラクタ
A………下段にでてくるキャラの番号
B………上段　　〃
Q………Y軸方向のボールの向き
P………キャラクタの読み込み用
H………HI-SCORE
I，II…FOR，NEXT用

▼《写真2》下段の何もないところに当たるとおしまい！

▲《写真1》ゲーム・スタート!!タイミングをうまく合わせて，バウンドさせよう

あと，下段には，ボーナスの$があり，これを取ると得点が入ります。そして，もう一つ@があり，これはなんと得点が減らされます。

プログラムについて

一部，マシン語ですが，地面を動かすのに使っているだけです。あとのリストも短いから，変数表を付けておくので，本当にひまだったら解析でもして見るのもいいでしょう。

★　　★

SUPER TAMA TAMAのプログラム・リスト

```
10 REM ※※※※※※※※※※※※※※※※※※※※※※※※※※※※※※※※※※
20 REM ※                              ※
30 REM ※     「 SUPER  TAMA  TAMA 」   ※
40 REM ※                              ※
50 REM ※  for PC-8001  by SCIENCE CLUB ※
60 REM ※                              ※
70 REM ※         1986 / 7 /11          ※
80 REM ※                              ※
90 REM ※※※※※※※※※※※※※※※※※※※※※※※※※※※※※※※※※※
100 REM ■◣ ◥◣ ◥■      ショキ  セッテイ        ■◤ ◢◤ ◢■
110 CLEAR300,&HBFFF
120 WIDTH40,25
130 CONSOLE0,25,0,1
140 DEFINTA-Z:COLOR 7,0,0
150 H=0
160 GOSUB550
170 DEFUSR=&HC000
180 REM ■◣ ◥◣ ◥■      ガメン  セッテイ  etc. ■◤ ◢◤ ◢■
190 PRINTCHR$(12);
200 LINE(0,21)-(39,24),"■",5,BF
210 COLOR7:LOCATE3,22:PRINT"SCORE";
220 LOCATE19,22:PRINT"HI-SCORE";
230 LOCATE28,22:PRINTH;
240 Z$=STRING$(39,"■"):Y$(1)=" ":Y$(2)=" ":Y$(3)=" ":Y$(4)="■":Y$(5)="$":Y$(6)="
@":Y=18:Q=-1:S=0:X=20
250 LOCATE0,20:COLOR6:PRINTZ$;
260 LOCATE0,10:PRINTZ$;
270 LINE(0,0)-(39,2),"■",7,BF
280 LOCATE4,1:COLOR 3:PRINT" S U P E R  T A M A  T A M A"
290 REM ■◣ ◥◣ ◥■      メイン  ルーチン        ■◤ ◢◤ ◢■
300 COLOR 4:LOCATE X,Y:PRINT"O";
310 A=RND(1)*4+1:B=RND(1)*4+1:IFRND(1)>.85THENA=5
320 IF RND(1)>.9THENA=6
330 U=USR(0)
340 COLOR 6:LOCATE 39,20:PRINTY$(A);
350 LOCATE 0,10:PRINTY$(B);
360 IF Q=-1ANDINP(9)=191 THENQ=-Q
370 S=S+1:COLOR 7:LOCATE 9,22:PRINTS;
380 COLOR 6:LOCATE X,Y:PRINT" ";:Y=Y+Q
390 X=X+(INP(0)=239 AND X>0)-(INP(0)=191 AND 38>X)
400 P=PEEK(&HF302+X*2+Y*120):IF P=0 THEN 450
410 IF P=135 THEN BEEP 1:Q=-Q:Y=Y+Q:COLOR 4:LOCATE X,Y:PRINT"o";:BEEP 0:FOR I=1
TO 20:NEXT:GOTO 450
420 IF Y=10 AND P=32THEN COLOR 6:LOCATE X,Y:PRINT" ";:Y=Y+Q:GOTO 390
430 IF P=36 THEN BEEP 1:S=S+100+RND(1)*100:COLOR 6:LOCATE X,Y:PRINT"@";:Q=-Q:Y=Y
+Q:BEEP 0:GOTO 300
440 IF P=64 THEN BEEP 1:S=S-RND(1)*100:COLOR 6:LOCATE X,Y:PRINT"@";:Q=-Q:Y=Y+Q:B
EEP 0:GOTO 300
450 IF Y=20 THEN 480
460 GOTO 300
470 REM ■◣ ◥◣ ◥■      ゲーム  オーバー        ■◤ ◢◤ ◢■
480 FOR I=20 TO 4 STEP -1:BEEP 1:COLOR 2:LOCATE X,I:PRINT"X";:COLOR 4:LOCATE X,I
-1:PRINT"O";:BEEP 0:NEXT
490 FOR I=4 TO 10:BEEP 1:LOCATE X,I-1:PRINT" ";:COLOR 4:LOCATE X,I:PRINT"O";:BEE
P 0:FOR II=1 TO I:NEXT II,I
500 FOR I=10 TO 4 STEP -1:BEEP 1:COLOR 2:LOCATE X,I:PRINT"X";:COLOR 4:LOCATE X,I
-1:PRINT"O";:BEEP 0:FOR II=1 TO I:NEXT II,I
510 FOR I=1 TO 40:BEEP I MOD 2:FOR II=1 TO I:NEXT II,I:COLOR 3:LOCATE 9,10:PRINT
"G A M E  O V E R";
520 IF H<S THEN H=S:COLOR 7:LOCATE 28,22:PRINTH;
530 IF INKEY$=" " THEN PRINTCHR$(12);:GOTO 170 ELSE 530
540 REM ■◣ ◥◣ ◥■      マシンゴ  SUB          ■◤ ◢◤ ◢■
550 FOR I=&HC000 TO &HC016:READ A$:POKE I,VAL("&H"+A$):NEXT:RETURN
560 DATA 11,62,fc,21,64,fc,1,4c,0,ed,b0,11,fe,f7,21,fc,f7,1,4c,0,ed,b8,c9
```

★やいハガキ！ポストに入ったら，まっしぐらにＯＦコーナーに載るんだゾ。もし，まちがえてとなりの箱にでも飛び込んだら…。(大阪府高槻市・藤本朋浩12才)……【編：まっすぐにとどきましたよ！ハガキに感謝しよう！】

PC-8001/mkII/8801/mkII/SR(N-BASIC)用

MAGIC STONE 2

マジック ストーン

川崎　秀紀



◆はじめに

前作「MAGIC　STONE」(86年12月号)でモンスターを退治したあなたは，うかつにも愛用のMAGIC STONEをなくしてしまいました。

モンスターの逆襲を受けたあなたはMAGIC　STONEの原石の倉庫に逃げ込みモンスターと戦うことになりました。

◆遊びかた

タイトル表示時にレベルを聞いてくるので適当に選んでください（レベルは登場するモンスターの数です)。MAN(あなた)は④⑥キーで左右に移動

《第1表》変数表

変数名	内　容
HS	ハイスコア
LV	レベル
ME	面数
MN	人の数
MO	モンスターの数
SC	スコア
TM	タイム



Dr.D：N－BASICにしては，なかなかのデキじゃないか。

編：ええ。リストも短く，スッキリしているし。

影：動きも速いし，キャラクターもきれいですね。

Dr.D：前作にもまったく同じことが言えるな。

編：そうですね。

影：私は前作のほうが好きだな。

編：そうでしょうね，影さんなら。

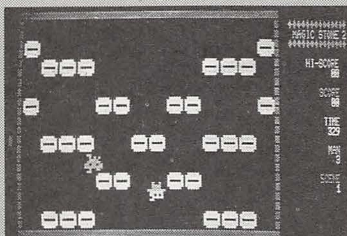
Dr.D：うむ，前作のほうがアクション・ゲームとしての要素がやや強かったようだからな。

編：今回のほうがややむずかしいようですしね。

Dr.D：さて，プログラムじゃが，マシン語を使うときは，たとえどんなに短いものにでも，せめてディスアセンブル・リストを付けてほしいな。それからワークエリアがあればその説明もな。

編：あとマシン語に限らず，データにはチェックサムがほしいですね。



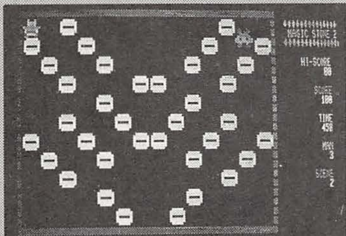


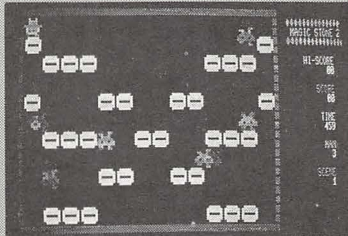
▲《写真1》タイトル画面。レベルをインプットしよう

▲《写真2》ゲーム・スタート。うまくモンスターを誘導しよう

▼《写真3》これは，3面です。ブロックの間をうまくジャンプしよう

▼《写真4》レベルを6にするとモンスターも6匹いるゾ！





MAGIC STONE 2のプログラム・リスト

```
1 '==============
2 '  MAGIC STONE-2
3 '    1986.11.19
4 '==============
10 CLEAR 100,&HCFFF
20 CONSOLE 0,25,0,1:COLOR 7,0,1
30 DEF USR=&HD02A:'[STONE SET]
40 DEF USR1=&HD103:'[MAN]
50 DEF USR2=&HD18F:'[MONSTER]
60 DEF USR3=&HD221:'[STONE]
70 DEF USR4=&HD26F:'[MAN DEAD?]
80 DEF USR5=&HD290:'[MONSTER KILL?]
90 HS=0:GOSUB 960
100 GOSUB 670:'[TITLE]
110 '****** INIT-1 ******
120 SC=0:MN=3:ME=1
130 '****** INIT-2 ******
140 POKE &HE000,((ME-1) MOD 8):SS=0:GOSUB 930:MO=LV
150 '****** INIT-3 ******
160 SS=1:GOSUB 930
170 COLOR 2,0,1:PRINT CHR$(12)
180 FOR I=2 TO 59:POKE &HF301+I,&H77:POKE &HFDC9+I,&H77:NEXT
```

★ぼくは影さんをバカにするのはいけないと思う。ぼくは，12月号に載せてもらってから影さんが好きになりました。(神奈川県川崎市・12月号161ページ11才)……【影：そうだ!!みんな載せてあげたんだから恩にきるように。】

でき，スペース・キーでジャンプすることができます。前作ではMAGIC STONEを自由に操れましたが，今回はMAGIC STONEの原石なので下に落とすことしかできません。

STONEの真上でジャンプすれば下にあるSTONEを落とすことができます。うまくモンスターの上に落とせばモンスターを倒すことができます。

モンスターをすべて倒すと面クリアです。また，MANがモンスターに当たるかタイム・オーバーになると1人減ります。3人いなくなるとゲーム・オーバーです。

◆プログラムについて

必要と思われるところには注釈文を入れておきましたので解析等のときにはそれを参考にしてください。以下に簡単に変更できるところを示します。

①ゲームのスピード：300行のFOR～NEXTの値を変えてください。

②持ち時間：210行のTMの値を変えてください。

③人の数：120行のMNの値を変えてください。

④面パターン：1500～1730行のデータを適当に変えてください。データ構造は前作と同じで2バイトで1行のブロックの存在パターンを示します。


```
190 FOR I=0 TO 21:POKE &HF37B+I*120,&H77:POKE &HF3B4+I*120,&H77:NEXT
200 GOSUB 780
210 A=USR(0):TM=500
220 '******** MAIN *********
230 A=USR1(0)
240 A=USR2(0)
250 A=USR4(0)
260 TM=TM-1:GOSUB 920:IF TM=0 THEN 440
270 IF PEEK(&HE019)<>0 THEN 440
280 IF PEEK(&HE009)<>0 THEN 320
290 IF MO=0 THEN 600
300 FOR I=0 TO 50:NEXT I
310 GOTO 230
320 BEEP 1:A=USR3(0):A=USR5(0)
330 BEEP 0
340 FOR I=0 TO 5:IF PEEK(&HE00C+I*2)>100 THEN GOSUB 370
350 NEXT I:GOTO 280
360 '******* MONSTER DEAD *******
370 Y=(PEEK(&HE00B+I*2)-1)*4:X=(PEEK(&HE00C+I*2)-&H81)*2
380 COLOR 5:FOR J=0 TO 3:BEEP1
390   LINE(X+J,Y+J)-(X+7-J,Y+7-J),PRESET,B
400   BEEP0:FOR JJ=0 TO 25:NEXT JJ
410 NEXT J:MO=MO-1:SC=SC+10:GOSUB 900
420 POKE &HE00B+I*2,0:POKE &HE00C+I*2,0:RETURN
430 '****** MAN DEAD ********
440 X=(PEEK(&HE002)-1)*2:Y=(PEEK(&HE001)-1)*4
450 COLOR 1:FOR I=0 TO 7
460   BEEP 1:LINE(X,Y+I)-(X+7,Y+I),PRESET:BEEP 0
470   IF I=3 THEN COLOR 6
480   FOR J=0 TO 50:NEXT J
490 NEXT I
500 MN=MN-1:GOSUB 910
510 IF MN=0 THEN 540
520 FOR I=0 TO 500:NEXT I:GOTO 160
530 '******** GAME OVER *******
540 FOR I=0 TO 50:BEEP1:BEEP1:BEEP0:NEXT I:IF HS<SC THEN HS=SC
550 COLOR 3:LOCATE 21,10:PRINT "◆◆◆ GAME OVER ! ◆◆◆"
560 COLOR 6:LOCATE 20,20:PRINT "<< HIT RETURN-KEY! >>"
570 FOR I=0 TO 2000:IF INKEY$=CHR$(13) THEN 120
580 NEXT I:GOTO 100
590 '******* CLEAR *********
600 FOR I=0 TO 20:BEEP1:FOR J=0 TO 10:NEXT J
610 BEEP0:FOR J=0 TO 5:NEXT J:NEXT I
620 LINE (23,8)-(38,10),"♥",3,B
630 COLOR 6:LOCATE 24,9:PRINT " NICE CLEAR ! "
640 FOR I=0 TO 500:NEXT I
650 ME=ME+1:GOTO 140
660 '******** TITLE *********
670 WIDTH 40,25:PRINT CHR$(12)
680 LINE (8,5)-(28,9),"*",2,B
690 COLOR 6:LOCATE 12,7:PRINT "MAGIC STONE 2"
700 COLOR 5:LOCATE 15,12:PRINT "4···LEFT"
710 LOCATE 15,14:PRINT "6···RIGHT"
720 LOCATE 12,16:PRINT "SPACE··JUMP"
730 LOCATE 9,20:INPUT "INPUT LEVEL(1-6)";LV
740 LV=INT(LV):IF LV<1 OR LV>6 THEN BEEP:GOTO 730
750 COLOR 3:LOCATE 11,22:PRINT "[HIT RETURN-KEY]"
760 IF INKEY$<>CHR$(13) THEN 760 ELSE WIDTH 80,25:RETURN
770 '******* GAME GAMEN *******
780 COLOR 1:LOCATE 62,1:PRINT "◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆"
790 LOCATE 62,3:PRINT "◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆"
800 COLOR 6:LOCATE 63,2:PRINT "MAGIC STONE 2"
810 COLOR 3:LOCATE 66,5:PRINT "HI-SCORE"
820 COLOR 4:LOCATE 69,8:PRINT "SCORE"
830 COLOR 5:LOCATE 70,11:PRINT "TIME"
840 COLOR 6:LOCATE 71,14:PRINT "MAN"
850 COLOR 1:LOCATE 69,17:PRINT "SCENE"
860 COLOR 7:LOCATE 68,6:PRINT USING"#####0";HS
870 LOCATE 71,18:PRINT USING"###";ME
880 GOSUB 900:GOSUB 910:GOSUB 920
890 RETURN
900 COLOR 7:LOCATE 68,9:PRINT USING"#####0";SC:RETURN
910 COLOR 7:LOCATE 72,15:PRINT MN:RETURN
920 COLOR 7:LOCATE 70,12:PRINT USING"####";TM:RETURN
930 RESTORE 1750:FOR I=&HE001 TO &HE026:READ A:IF I>&HE00A+LV*2 AND I<&HE017
N A=0
940 IF PEEK(I)<>0 OR SS=0 THEN POKE I,A
950 NEXT I:RETURN
960 RESTORE 1060:L=1060:FOR I=&HD000 TO &HD2BF STEP 16
970   B=0:FOR J=0 TO 15
```

```
980   READ A$:POKE I+J,VAL("&H"+A$):B=B+VAL("&H"+A$)
990  NEXT J
1000  READ A$:IF B<>VAL("&H"+A$) THEN BEEP:PRINT "ERROR IN ";L:END
1010  L=L+10
1020 NEXT I
1030 RESTORE 1510:FOR I=&HD400 TO &HD45F:READ A$:POKE I,VAL("&H"+A$):NEXT
1040 RESTORE 1580:FOR I=&HD500 TO &HD5AF:READ A$:POKE I,VAL("&H"+A$):NEXT:RETURN
1050 '****** MC-DATA ***********************************[SUM]
1060 DATA C5,E5,CD,F8,04,E1,CD,F3,03,C1,70,C9,CD,10,D0,2C,9EA
1070 DATA E5,06,04,C5,CD,1D,D0,C1,24,10,F8,E1,C9,1A,47,13,779
1080 DATA 1A,13,E5,D5,CD,00,D0,D1,E1,C9,3A,00,E0,21,EA,D4,8F8
1090 DATA 11,16,00,E6,07,3C,47,19,10,FD,EB,2E,02,06,0B,C5,4AE
1100 DATA E5,06,08,26,04,CD,58,D0,E1,E5,06,06,26,24,CD,58,653
1110 DATA D0,E1,C1,2C,2C,10,E8,C9,1A,D5,C5,E5,11,00,D4,17,820
1120 DATA F5,30,03,11,10,D4,CD,0C,D0,F1,E1,C1,24,24,24,24,6E9
1130 DATA 10,E8,D1,13,C9,DB,00,FE,EF,28,0E,FE,BF,28,0E,AF,845
1140 DATA 47,3A,02,E0,80,32,04,E0,C9,3E,FE,18,F3,3E,02,18,661
1150 DATA EF,2A,01,E0,2C,2C,CD,F3,03,AF,32,06,E0,0E,77,CD,72E
1160 DATA C6,D0,0E,E0,CD,C6,D0,0E,E7,CD,C6,D0,3A,05,E0,B7,A15
1170 DATA 20,0A,3A,06,E0,B7,C0,3C,32,05,E0,C9,3D,C0,3A,06,61A
1180 DATA E0,B7,C8,AF,18,F2,E5,06,04,7E,B9,20,05,3E,01,32,6D4
1190 DATA 06,E0,23,10,F4,E1,C9,CD,91,D0,3A,05,E0,B7,28,13,7F6
1200 DATA FE,01,28,06,3D,32,05,E0,3E,FF,47,3A,01,E0,80,32,5D2
1210 DATA 03,E0,C9,DB,09,FE,BF,28,03,AF,18,EE,3E,05,32,05,6A7
1220 DATA E0,18,E5,2A,01,E0,11,00,D4,CD,0C,D0,CD,D7,D0,CD,8B7
1230 DATA 75,D0,3A,05,E0,FE,05,CC,76,D1,CD,70,D1,B7,20,1A,879
1240 DATA 2A,03,E0,22,01,E0,3A,07,E0,3C,32,07,E0,11,40,D4,5AB
1250 DATA CB,47,28,03,11,50,D4,C3,0C,D0,3A,02,E0,32,04,E0,643
1260 DATA CD,70,D1,B7,28,DA,2A,01,E0,18,DB,AF,32,08,E0,CD,85B
1270 DATA 53,D1,2C,E5,06,04,C5,CD,63,D1,C1,24,10,F8,E1,3A,80D
1280 DATA 08,E0,C9,E5,CD,F3,03,7E,E1,FE,77,C0,32,08,E0,C9,9D0
1290 DATA 2A,03,E0,C3,4B,D1,21,00,00,22,09,E0,2A,01,E0,2C,54F
1300 DATA 2C,E5,CD,F3,03,7E,E1,FE,E0,C0,22,09,E0,18,F0,06,8EA
1310 DATA 06,21,0B,E0,E5,C5,7E,B7,C4,A2,D1,C1,E1,23,23,10,820
1320 DATA F3,C9,22,DA,D1,22,DE,D1,CD,E1,D1,CD,D9,D1,11,00,A61
1330 DATA D4,E5,CD,0C,D0,E1,ED,5B,17,E0,19,E5,CD,4B,D1,E1,A4A
1340 DATA B7,CC,DD,D1,3A,07,E0,21,20,D4,01,10,00,CB,47,28,6B2
1350 DATA 01,09,EB,CD,D9,D1,C3,0C,D0,2A,00,00,C9,22,00,00,620
1360 DATA C9,ED,5F,E6,07,B7,20,07,21,00,02,22,17,E0,C9,3D,622
1370 DATA 20,05,21,00,FE,18,F4,3D,20,05,21,FF,FF,18,EC,3D,612
1380 DATA 20,05,21,01,00,18,E4,CB,47,28,0B,CD,D9,D1,3A,01,53A
1390 DATA E0,BD,30,EE,18,E4,CD,D9,D1,3A,02,E0,BC,30,C9,18,917
1400 DATA D1,2A,09,E0,7C,B7,C8,11,00,D4,E5,CD,0C,D0,E1,2C,85F
1410 DATA E5,CD,4B,D1,E1,B7,20,0E,7D,FE,17,28,09,22,09,E0,762
1420 DATA 11,10,D4,C3,0C,D0,2D,11,10,D4,CD,0C,D0,21,00,00,580
1430 DATA 22,09,E0,C9,7D,BB,28,0B,1C,BB,28,07,1D,1D,BB,28,562
1440 DATA 02,AF,C9,7C,C6,03,06,07,BA,C8,3D,10,FB,AF,C9,ED,7FB
1450 DATA 5B,01,E0,21,0B,E0,06,06,C5,4E,23,46,23,E5,C5,E1,67E
1460 DATA D5,CD,54,D2,D1,E1,C1,B7,20,02,10,EC,32,19,E0,C9,904
1470 DATA 21,0B,E0,06,06,C5,7E,B7,5F,23,28,0B,56,E5,EB,CD,6BA
1480 DATA 4B,D1,E1,B7,C4,AC,D2,23,C1,10,EA,C9,3E,80,86,77,958
1490 DATA C9,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,0C9
1500 '****** CHR ******
1510 DATA 00,B8,00,B8,00,B8,00,B8,00,B8,00,B8,00,B8,00,B8:'[BLANK]
1520 DATA E0,B8,77,B8,77,B8,E7,B8,30,B8,77,B8,77,B8,37,B8 '[STONE]
1530 DATA A0,98,CE,98,FC,98,09,98,73,98,36,98,E3,98,3B,98:'[MONSTER1]
1540 DATA 90,98,CF,98,CE,98,0A,98,B3,98,3E,98,63,98,37,98:'[MONSTER2]
1550 DATA 88,38,EF,38,FE,38,88,38,70,D8,75,D8,F5,D8,0B,D8:'[MAN1]
1560 DATA 88,38,EF,38,FE,38,88,38,B0,D8,5F,D8,57,D8,07,D8:'[MAN2]
1570 '****** SCENE-DATA *******
1580 DATA 00,00,80,04,70,38,00,00,8C,C4,00,00,73,38,00,00:'[SCENE 1]
1590 DATA 0C,C0,00,00,70,38
1600 DATA 20,10,90,24,48,48,23,10,08,40,24,90,93,24,48,48:'[SCENE 2]
1610 DATA 20,10,08,40,04,80
1620 DATA 00,00,00,00,07,80,27,90,8F,C4,40,08,24,90,00,00:'[SCENE 3]
1630 DATA 04,80,03,00,00,00
1640 DATA 00,00,80,04,CF,CC,E7,9C,F3,3C,00,00,3C,F0,1C,E0:'[SCENE 4]
1650 DATA 4C,C8,64,98,00,00
1660 DATA 00,00,07,80,F0,3C,24,90,CC,CC,14,A0,24,90,44,88:'[SCENE 5]
1670 DATA 7C,F8,00,00,00,00
1680 DATA 23,10,88,44,44,88,10,20,23,10,44,88,10,20,88,44:'[SCENE 6]
1690 DATA 24,90,40,08,11,20
1700 DATA 00,00,03,00,EC,DC,48,48,10,20,24,90,80,04,57,A8:'[SCENE 7]
1710 DATA 10,20,1F,E0,40,08
1720 DATA 00,00,BB,74,93,24,D7,AC,83,04,38,70,93,24,97,A4:'[SCENE 8]
1730 DATA 93,24,BB,74,00,00
1740 '****** WORK DATA ********
1750 DATA 02,04,00,00,00,00,00,00,00,00,02,56,12,56,22,56
1760 DATA 12,28,22,28,22,04,00,00,00,04,28,04,44,16,44,00
1770 DATA 00,00,00,00,00,00
```

★ぼくは，このあいだまでOFコーナーのことを「オーエフコーナー」と読んでいました。ほんとはなんて読むんですか？（秋田県北秋田郡・**木村　拓10才**）……【**編**：キンコンカンコン！正解です。意味は1番前のOFを！】

PC-8001mkII/SR(N80-BASIC)用

バナナの涙(なみだ)

ふぁん太じいさん

●あそびかた

[2][4][6][8]のキーで，バナナくんを動かしてください。

目的は，とけるブロックをバナナくんの涙で全部とかすことです。とけるブロックは[◎]で，とけないブロックは[回]です。どうやって涙をだすかというと，第1図のようにブロックから少しはなれておいてぶつかれば，バナナくんはいたくて，涙を流します。その涙がブロックをとがすのです。

部屋には，キバラーというおっかない敵がいます。こいつにつかまらないように逃げてください。

また，キバラーに涙を当てると，キバラーは，とけないブロックに変わってしまいます。これを利用しないと，全部とかせられない面もあります。面は，全部で5面まであります。

少しはなれて
ドン
ぶつかると
なみだがでて
下にあるブロックがとける

《第1図》ブロックのとかしかた

CHECKER FLAG

編：相変わらずふぁん太じいさんのゲームはおもしろいですね。

Dr.D：まったくじゃ。

編：リストが少し長めのようですね。

Dr.D確かにそうじゃ。行数は大したことないが，1行1行が長い。これは，リストを見にくくする原因となっておる。マルチ・ステートメントは少なめにな。

●プログラムについて

マシン語を使っています。入力したらすぐセーブしましょう。少し長くなってしまいましたが，自分でも気に入っているゲームです。

では，また会う日まで，さようなら。

BANANA NO NAMIDA.

▲《写真1》かっこいいタイトル画面。[S]キーでスタート

▲《写真2》ゲーム・スタート。左側がバナナくんです

▲《写真3》このように，ブロックにぶつかり涙を流します。

BANANA NO
NAMIDA.
TP: 0
SC: 4104
TI: 954
RO: 1
LE: 0
(C)FANTA.

▼《写真4》やった!!1面クリアだ!!全部ブロックを消したゾ

BANANA NO
NAMIDA.
TP: 0
SC: 4104
TI: 1490
RO: 2
LE: 0
(C)FANTA.

▼《写真5》2面は，キバラーに涙攻撃が有効だゾ!!

バナナの涙のプログラム・リスト

```
100 CONSOLE0,25,0,1:WIDTH40,25:CMD SCREEN2,0,7:CLEAR300,&HCFFF:CMD CLS3
110 DEFINTA-Z:DIMC%(33,4),L(14,11),Z$(10,2):AD=&H8000
120 DEFUSR=&HD000:DEFUSR1=&HD060:DEFUSR2=&HD0C0:DEFUSR3=&HD120:DEFUSR4=&HD180
130 FORI=&HD000TO&HD120STEP&H60:RESTORE1050:FORJ=0TO31:READA$
140 POKEI+J,VAL("&H"+A$):NEXTJ,I
150 POKE&HD067,&H80:POKE&HD0C7,&HE0:POKE&HD127,&H40:POKE&HD128,&HD1
160 FORI=&HD020TO&HD140STEP&H60:FORJ=0TO63:READA$
170 POKEI+J,VAL("&H"+A$):NEXTJ,I
180 FORI=&HD180TO&HD19F:READA$:POKEI,VAL("&H"+A$):NEXTI
190 FORJ=0TO3:FORI=0TO33:READA$:C%(I,J)=VAL("&H"+A$):NEXTI,J
200 DEFUSR5=&HE91A:FORI=&HE900TO&HE923:READA$:POKEI,VAL("&H"+A$):NEXT
210 GOTO 860
220 REM ▼/▰/▰/◢  S T A G E  ◣\▰\▰\▼
230 SC=0:LE=2:RO=1:CMD LINE(0,176)-(239,199),2,BF:LINE(29,0)-(29,24),"|",7
240 BC$=STRING$(9,29)+STRING$(2,31):COLOR6
250 LOCATE30,3:PRINT "BANANA NO";BC$;" NAMIDA.";:COLOR7
260 LOCATE30,12:PRINT USING"TP:######";TP;:PRINT BC$;:PRINT "SC:      0";BC$;
270 PRINT "TI:  1500";BC$;"RO:      1";BC$;"LE:      2";BC$;"(C)FANTA.";
280 FORZ=1TO2:FORI=0TO10:READZ$(I,Z):NEXTI,Z:READ X$,Y$,TX$,TY$
```

★僕は，生まれたときから毎月ベーマガを買っています。と書けば載るだろう。（東京都目黒区・**佐藤真太郎12才**）
【影：うそをつくんじゃない!!ベーマガはそんな昔にはなかったゾ。そんなうそつきは絶体に載せない…ン？】

```
290 W=0:FORZ=1TO2:FORI=0TO10:M$(0)=MID$(Z$(I,Z),1,2):M$(1)=MID$(Z$(I,Z),3,2)
300 FORJ=0TO1:A=VAL("&H"+M$(J)):FORK=0TO7:A=A*2
310 IFA>255THENA=A-256:IFZ=1THENL(K+J*8,I)=1:CMD PUT((K+J*8)*16,I*16),C%(0,0),PS
ET:W=W+1 ELSE IFZ=2THENL(K+J*8,I)=2:CMD PUT((K+J*8)*16,I*16),C%(0,3),PSET
320 NEXT K,J,I,Z:X=VAL("&H"+X$):Y=VAL("&H"+Y$)
330 TX=VAL("&H"+TX$):TY=VAL("&H"+TY$)
340 REM ▼/▲/▲/◢  S T A R T  ◣▼◣▼◣▼
350 AB=AD+Y*1280+X*4:U=USR1(AB):CD=AD+TY*1280+TX*4:U=USR2(CD)
360 FORI=0TO5:FORJ=1TO6:A=USR5(J):NEXTJ,I:TI=1500:DX=-1:Q=0
370 REM ▼/▲/▲/◢  BANANA  ◣▼◣▼◣▼
380 I0=INP(0):VX=0:VY=0:IFI0=251THENVY=1:CO=0ELSEIFINP(1)=254THENVY=-1:CO=0
390 IFVY=0THENIFI0=255THENCO=0:GOTO 450ELSEVX=SGN(200-I0):CO=CO+1:FX=VX
400 X1=X+VX:Y1=Y+VY:IFX1<0ORX1>14ORY1<0ORY1>10THEN450
410 L=L(X1,Y1):ON L GOTO 560,560
420 AB=AD+Y*1280+X*4:U=USR4(AB):X=X1:Y=Y1:A=USR5(1)
430 IFFX=-1THENAB=AD+Y*1280+X*4:U=USR(AB):GOTO 450
440 AB=AD+Y*1280+X*4:U=USR1(AB)
450 REM ▼/▲/▲/◢  KIBALER  ◣▼◣▼◣▼
460 TI=TI-1:LOCATE35,16:PRINT USING"####";TI;:IFTI<1THEN690
470 IFQ=1THENQ1=Q1+1:IFQ1=50THENQ=0:Q1=0:L(AA,BB)=0:ELSEGOTO 550
480 IFRND(1)>.5THENDX=SGN(X-TX)*((RND(1)>.9)*2+1):DY=0:ZX=DX:GOTO 500
490 DY=SGN(Y-TY)*((RND(1)>.9)*2+1):DX=0
500 GX=TX+DX:GY=TY+DY:IFGX<0ORGX>14ORGY<0ORGY>10THEN550
510 ON L(GX,GY) GOTO 550,550
520 CD=AD+TY*1280+TX*4:U=USR4(CD):TX=GX:TY=GY
530 IFZX=-1THENCD=AD+TY*1280+TX*4:U=USR2(CD):GOTO 550
540 CD=AD+TY*1280+TX*4:U=USR3(CD)
550 IFX=TXANDY=TYTHEN690ELSE370
560 REM ▼/▲/▲/◢  NAMIDA  ◣▼◣▼◣▼
570 IFCO<2THENCO=0:GOTO 450
580 CO=0:A=USR5(10):A=USR5(15):D=1
590 IFX=TXANDTY=Y+DTHEN670
600 IFY+D=11ORL(X,Y+D)=2THEN450ELSEIFL(X,Y+D)=1THEN630
610 CMD PUT(X*16,(Y+D)*16),C%(0,2),PSET:A=USR5(1):FORI=0TO50:NEXT
620 CMD LINE(X*16,(Y+D)*16)-(X*16+15,(Y+D)*16+15),0,BF:D=D+1:GOTO 590
630 CMD PUT(X*16,(Y+D)*16),C%(0,1),PSET:L(X,Y+D)=0:FORI=0TO100:NEXT
640 CMD LINE(X*16,(Y+D)*16)-(X*16+15,(Y+D)*16+15),0,BF
650 FORI=1TO10:A=USR5(I):A=USR5(20-I):NEXT:S=50:GOSUB840
660 W=W-1:IFW=0THEN790ELSEGOTO 450
670 CMD PUT(X*16,(Y+D)*16),C%(0,3),PSET:Q=1:S=100:GOSUB840
680 FORI=-21TO21STEP2:A=USR5(ABS(I)):NEXT:L(X,Y+D)=2:AA=X:BB=Y+D:GOTO 450
690 REM ▼/▲/▲/◢  O U T  ◣▼◣▼◣▼
700 AB=AD+Y*1280+X*4:U=USR1(AB):FORI=0TO15:A=X*16:B=Y*16
710 CMD LINE(A,B+I)-(A+15,B+15-I),0:U=USR5(25-I):NEXT
720 FORI=15TO0STEP-1:CMD LINE(A+I,B)-(A+15-I,B+15),0:U=USR5(25-I):NEXT
730 FORI=0TO3000:NEXT:CMD LINE(0,0)-(255,175),0,BF:LE=LE-1:IFLE<0THEN750
740 LOCATE37,20:PRINT LE;:LOCATE35,16:PRINT"1500";:GOTO290
750 REM ▼/▲/▲/◢  GAME OVER  ◣▼◣▼◣▼
760 FORI=1TO9:FORJ=0TO50:LOCATE9+I,12:PRINT MID$("GAME OVER",I,1);:NEXTJ,I
770 FORI=0TO2000:NEXT:IFTP<SCTHENTP=SC
780 RESTORE1440:GOTO 860
790 REM ▼/▲/▲/◢  C L E A R  ◣▼◣▼◣▼
800 FORI=0TO29:A=USR5(30-I):NEXT:S=TI:GOSUB840
810 FORI=0TO2000:NEXT:CMD LINE(0,0)-(255,175),0,BF:LOCATE35,16:PRINT "1500";
820 RO=RO+1:IFRO=6THEN750ELSE LOCATE37,18:PRINT USING"##";RO:
830 FORJ=0TO10:FORI=0TO14:L(I,J)=0:NEXTI,J:GOTO 280
840 REM ▼/▲/▲/◢  S C O R E  ◣▼◣▼◣▼
850 SC=SC+S:LOCATE33,14:PRINT USING"######";SC;:RETURN
860 REM ▼/▲/▲/◢  T I T L E  ◣▼◣▼◣▼
870 TI$( 0)="
880 TI$( 1)="
890 TI$( 2)="
900 TI$( 3)="
910 TI$( 4)="
920 TI$( 5)="
930 TI$( 6)="
```

```
940 TI$( 7)="
950 TI$( 8)="
960 TI$( 9)="
970 TI$(10)="
980 CMD CLS3:COLOR0:WIDTH80,25:FORI=0TO10:LOCATE12,6+I:PRINTTI$(I):NEXT
990 CMD SCREEN0,0:FORAX=104TO502STEP4:CMD LINE(104,48)-(AX,135),1
1000 CMD LINE(502,135)-(606-AX,48),1:NEXT:CMD SCREEN2,0,7
1010 COLOR7:LOCATE30,20:PRINT "HIT 「S」 KEY";:LINE20,1:WAIT4,8,255:A=USR5(3)
1020 CMD CLS2:CMD CLS1:WIDTH40,25:GOTO 220
1030 REM ▼/▲/▲/◢  D A T A S  ◣▼◣▼◣▼
1040 ' === PUT CHARACTER ===
1050 DATA 5E,23,56,EB,D3,5C,11,20,D0,06,10,0E,04,1A,77,23
1060 DATA 13,0d,20,f9,d5,11,4c,00,19,d1,10,ef,d3,5f,c9,00
1070 ' === CHARACTER DATA ===
1080 DATA 00,00,10,00,00,00,54,00,00,01,54,14,00,2A,A9,54
1090 DATA 02,AA,AA,90,02,AA,AA,D0,0A,FA,BE,F4,0B,FE,FF,B5
1100 DATA 0B,C2,0F,A5,0B,C2,0F,A4,2A,FA,BE,A4,2A,AA,AA,A4
1110 DATA 2A,AA,AA,A5,0A,AA,AA,A9,00,FE,AB,C0,0F,FF,3F,F0
1120 DATA 00,04,00,00,00,15,00,00,14,15,40,00,15,6A,A8,00
1130 DATA 06,AA,AA,80,07,AA,AA,80,1F,BE,AF,A0,5E,FF,BF,E0
1140 DATA 5A,F0,83,E0,1A,F0,83,E0,1A,BE,AF,A8,1A,AA,AA,A8
1150 DATA 5A,AA,AA,A8,6A,AA,AA,A0,03,EA,BF,00,0F,FC,FF,F0
1160 DATA 30,55,F0,00,F5,55,5C,30,D5,55,3C,D5,55,55,FC
1170 DATA 7F,57,DF,FC,7F,DF,DF,F0,5F,13,D7,C0,57,13,55,40
1180 DATA 55,55,55,41,55,55,55,41,75,55,D5,41,FD,57,F5,51
1190 DATA F5,57,F5,55,35,55,D5,55,05,55,55,54,00,55,55,40
1200 DATA 00,0F,55,0C,0C,35,55,5F,3C,55,55,57,3F,55,55,57
1210 DATA 3F,F7,D5,FD,0F,F7,F7,FD,03,D7,C4,F5,01,55,C4,D5
1220 DATA 41,55,55,55,41,55,55,55,41,57,55,5D,45,5F,D5,7F
1230 DATA 55,5F,D5,5F,55,57,55,5C,15,55,55,50,01,55,55,00
1240 ' === PUT SPEACE ===
1250 DATA 5e,23,56,eb,d3,5c,06,10,0e,04,36,00,23,13,0d,20
1260 DATA f9,d5,11,4c,00,19,d1,10,ef,d3,5f,c9,00,00,00,00
1270 ' === BASIC CHARACTER ===
1280 DATA 0020,0010,5515,5055,FE5F,D4FF,5A7D,F495,EB75,74AD,AF77,74EB
1290 DATA BD76,74FA,F77A,B47E,DF6B,A4DF,F77A,B47E,BD76,74FA,AF77,74EB
1300 DATA EB75,74AD,5A7D,F495,FE5F,D4FF,5515,5055,0000,0000,0020,0010
1310 DATA 0000,0000,0000,0000,0003,0C04,0000,0000,C400,B040,0004,0000
1320 DATA 0000,0000,1003,401C,C00A,707C,BD76,74FA,AF77,74EB,EB75,74AD
1330 DATA 5A7D,F495,FE5F,D4FF,5515,5055,0000,0000,0020,0010,0000,0000
1340 DATA 0000,0000,0200,0000,0200,0000,0200,0000,0A00,0080,0A00,0080
1350 DATA 0A00,0080,2A00,00A0,2A00,00E0,AA00,00E8,AA00,00E8,AA00,00A8
1360 DATA AA00,00E8,2A00,00A0,0000,0000,0020,0010,FFFF,FCFF,FFFF,F4FF
1370 DATA FFFF,D4FF,DDFD,54DD,77FF,5477,DDFD,54DD,77FF,5477,DDFD,54DD
1380 DATA 77FF,5477,DDFD,54DD,77FF,5477,DDFD,54DD,55FD,5455,55F5,5455
1390 DATA 55D5,5455,0000,0000
1400 ' === SOUND DATA ===
1410 DATA 3E,20,D3,40,CD,13,E9,3E,00,D3,40,CD,13,E9,25,C2,00,E9
1420 DATA C9,E5,2D,C2,14,E9,E1,C9,E5,5E,23,66,6B,CD,00,E9,E1,C9
1430 ' === STAGE DATA ===
1440 DATA 0000,0000,0000,0280,0280,0740,07C0,0740,0380,0380,0000
1450 DATA 0000,0100,0100,0100,0000,0000,0000,0000,0000,0000,3,2,C,8
1460 DATA 0000,0000,0280,0440,0820,1390,0820,0440,0280,0100,0000
1470 DATA 0000,0100,0000,0000,0000,0000,0000,0000,0000,0000,7,0,7,7
1480 DATA 0000,2AA8,4004,2AA8,1110,2AA8,4004,2AA8,1110,0000,0000
1490 DATA 1110,0000,0000,0000,0000,0000,0000,0000,0000,0000,5,4,9,4
1500 DATA 0000,0000,0000,0000,0820,0820,1450,1450,1450,0000,0000
1510 DATA 1010,1010,1010,17D0,0100,0100,0100,0100,0100,0920,0000,7,2,4,6
1520 DATA 0000,0000,0490,2498,0488,0000,0000,6080,4A88,4E48,4AC8
1530 DATA 0000,7324,4324,4024,4324,44A4,0000,0450,0000,0000,0000,0,7,D,7
1540 REM ▓▓▓▓||||   FANTASY  SOFT    ||||▓▓▓▓
1550 REM  PROGRAM    :  K.MORIYA
1560 REM  CHARACTER  : H.NAGASE & J.NAGATA
1570 REM  STAGE MAKE:     S.YOKOZEKI
```

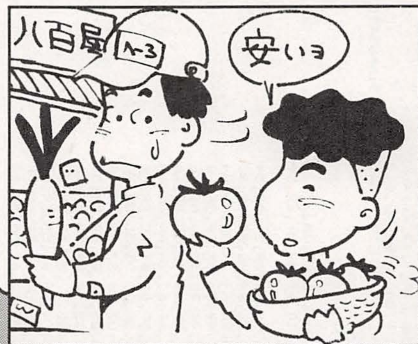
★毎度おなじみちり紙交換でございまーす。ご不用になった影さんと交換いたしております。(滋賀県大津市・吉田隆雄13才)…【つぐ美：ちり紙交換さ～ん！こっちもお願いネ！編：しかし，影さんを集めてどうするのかな？】

PC-8001mkIISR(N80SR-BASIC)用

とまとをうって金もうけをしよう GAME

ゲーム

片山ペンゴ



遊びかた

「あほ」をテンキーの2，4，6，8で動かして，「やおや(八)トラック」を押して，「とまと」を囲むと，「とまと」が「やおや」に売れたことになり，「かね」になります。その「かね」をある数だけ拾うと1面クリアです。

面が進むにつれて，むずかしくなっていきます。「あほ」のまわりに「とまと」がいると「あほ」が1匹死にます。

3面クリアすると，デモがはじまります。5面クリアで「エンディング」になります。

隠れキャラ，デモについて

(1)影：3,000点～10,000点のボーナス。「おかね」を1個取ったことになる。
(2)Dr.D：パワーが10～110増える。「おかね」を1個取ったことになる。
(3)ベーマガお茶の間劇場：スペシャルデモを用意しています。
※ちなみに「影」がでる確率は1/19，Dr.Dは1/17です。

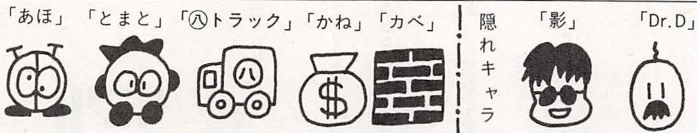
各要素の説明

(1)パワー：1歩，歩くごとに，パワーが1減ります。0になると1匹減ります。
(2)残りのかね：そのラウンドにあとどれだけ金を拾えばいいかが表示されています。
(3)レフト：残りの「あほ」の数。0になると，ゲーム・オーバーです。

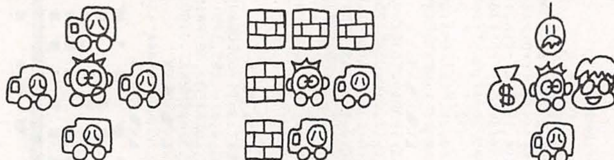
最後に

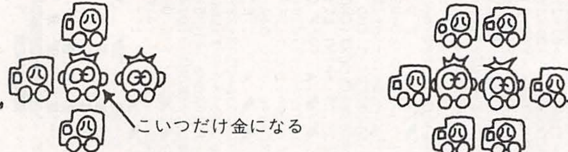
「タイトル」，「GAME OVER」，「エンディング」で，スペース・キーまたは，リターン・キーを押すことになっていますが，しばらく押してないとつぎの場面へ進みません。

面の表示をデータ文で表示しようと思ったけれど，プログラムの組みかたがよくわからなかったので，ランダムで表示することになってしまいました。



《第1図》登場キャラクター紹介





☆とにかく何かで「とまと」の四方を囲めばいいんだよ～ん。

《第2図》「とまと」の売りかた

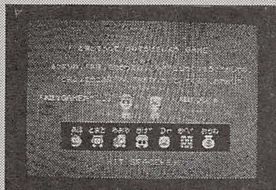
《第1表》変数表

SC	スコア
TP	ハイスコア
LC	残り数
RO	ラウンド数
PO	パワー
MA	残りの金
X，Y	「あほ」の座標
MX，MY	「とまと」の座標

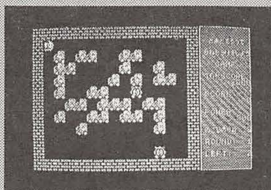
CHECKER FLAG

編：ゲームはおもしろい。「ベーマガお茶の間劇場」はもっとおもしろい！
影：まけた。お主，笑いのツボを心えておるな。
Dr.D：確かにおもしろい。しかしこれでは，プログラムを打ち込むときにデモの内容がわかってしまって感動が薄れてしまう，文字列は暗号化するべきじゃな。

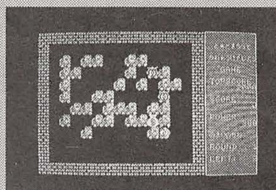
★断空我先生がよく言う「カポシ」とは，エイズの中のカポシにくしゅのことじゃないのですか？僕は前にテレビで見たことがある。(東京都江戸川区・須藤芳夫13才)……**【断空我：よく知っていたね。では，「カポシ」。】**



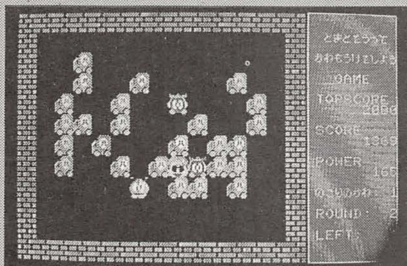
◀《写真1》ゆかいなタイトル画面。Dr.の顔が笑える



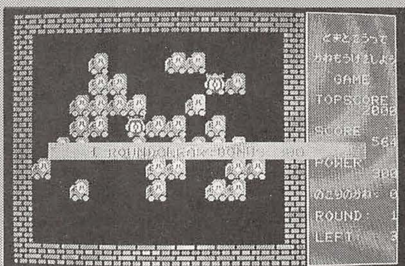
◀《写真2》ゲーム・スタート。「あほ」をうまく動かせ



◀《写真3》こうやってとじ込めれば、「かね」になるゾ!!



◀《写真4》おや？ これは影さんだ!! 隠れキャラもあるゾ



◀《写真5》ある数だけ「かね」を取ると面クリアだ!!

PC-8001mkII SR

とまとをうって金もうけをしようGAMEのプログラム・リスト

```
10 '▨▨▨▨▨ ショキセッテイ ▨▨▨▨▨
20 CONSOLE0,25,0,1,1:WIDTH 40,25:SCREEN2,,1:DEFINTA-Z:TP=2000
30 DIMA%(51),B%(51),C%(51),D%(51),E%(51),F%(51),G%(51),H%(51)
40 FORI=0TO51:READA$:A%(I)=VAL("&h"+A$):NEXT
50 FORI=0TO51:READB$:B%(I)=VAL("&h"+B$):NEXT
60 FORI=0TO51:READC$:C%(I)=VAL("&h"+C$):NEXT
70 FORI=0TO51:READD$:D%(I)=VAL("&h"+D$):NEXT
80 FORI=0TO51:READE$:E%(I)=VAL("&h"+E$):NEXT
90 FORI=0TO51:READF$:F%(I)=VAL("&h"+F$):NEXT
100 FORI=0TO51:READG$:G%(I)=VAL("&h"+G$):NEXT
110 FORI=0TO51:READH$:H%(I)=VAL("&h"+H$):NEXT
120 GOSUB820
130 '▨▨▨▨▨ ステージ ▨▨▨▨▨
140 IF TP<SC THEN TP=SC
150 SC=0:LE=3:RO=1
160 PO=300:MA=2+RO:CLS3:FORI=0TO1:FORJ=0TO14:PUT@(J*16,I*176),F%:NEXTJ,I
170 FORI=1TO10:FORJ=0TO1 :PUT@(J*224,I*16),F%:NEXTJ,I
180 N=38-7*RO:FOR I=0 TO N
190 X1=INT(RND(1)*11)*16+32:Y1=INT(RND(1)*7)*16+32
200 IF POINT(X1+2,Y1+7)>0 THEN 190 ELSE PUT@(X1,Y1),C%:NEXT
210 STOPM:BGM1:X=16:Y=X:PUT@(X,Y),A%: FORI=0TO1
220 MX(I)=INT(RND(1)*11)*16+48:MY(I)=INT(RND(1)*8)*16+48
230 IF POINT(MX(I)+2,MY(I)+7)=0 THEN 240 ELSE 220
240 PUT@(MX(I),MY(I)),B%:NEXT
250 LINE(242,0)-(319,192),7,B:PAINT(280,96),1,7:COLOR7:LOCATE31,2
260 PRINT"トマトヲウッテ":LOCATE30,4:PRINT"カネモウケヲシヨウ":LOCATE32,6:PRINT"GAME"
270 GOSUB1170:GOSUB1180:GOSUB1190:LOCATE30,8:PRINT"TOPSCORE":LOCATE30,11
280 PRINT"SCORE":LOCATE30,21:PRINTUSING"LEFT:  ##";LE
290 LOCATE30,14:PRINT"POWER":LOCATE35,15:PRINTUSING"####";PO
300 PLAY"@32v9o4a16>c6<a16>c4d8c3<a8a8>c8d8"
310 '▨▨▨▨▨ メイン ▨▨▨▨▨
320 I0=INP(0):I1=INP(1):VX=0:VY=0:IF I1=254 THEN VY=-1:GOTO 340
330 IF I0=251 THEN VY=1 ELSE IF I0<>255 THEN VX=SGN(200-I0) ELSE 320
340 PLAY"o4@45e16","o6@16e4":LINE(X,Y)-(X+15,Y+15),0,BF:X=X+VX*16:Y=Y+VY*16
350 IF PO=0 THEN720 ELSE PO=PO-1:LOCATE35,15:PRINTUSING"####";PO
360 P1=POINT(X+2,Y+7):ON P1 GOTO 510,510,540,370,620,630,640
370 I=INT(RND(1)*2):J=INT(RND(1)*2)
380 PUT@(X,Y),A%:LINE(MX(I),MY(I))-(MX(I)+15,MY(I)+15),0,BF
390 IF J=1 THEN 420
400 HX=SGN(X-MX(I)):MX(I)=MX(I)+HX*16:P3=POINT(MX(I)+2,MY(I)+7)
410 IF P3=0 THEN GOTO 440 ELSE MX(I)=MX(I)-HX*16:GOTO 440
420 HY=SGN(Y-MY(I)):MY(I)=MY(I)+HY*16:P3=POINT(MX(I)+2,MY(I)+7)
430 IF P3=0 THEN GOTO 440 ELSE MY(I)=MY(I)-HY*16
440 PUT@(MX(I),MY(I)),B%
450 FOR I=0 TO1
460 A=POINT(MX(I)+18,MY(I)+7):B=POINT(MX(I)+2,MY(I)-9)
470 C=POINT(MX(I)+2,MY(I)+23):D=POINT(MX(I)-14,MY(I)+7)
480 IF A=4 OR B=4 OR C=4 OR D=4 THEN 730 ELSE 490
490 IF A>0 AND B>0 AND C>0 AND D>0 THEN 550 ELSE NEXTI:GOTO 320
500 '▨▨▨▨▨ ハンテイ ▨▨▨▨▨
510 TX=X+VX*16:TY=Y+VY*16
520 P2=POINT(TX+2,TY+7):IF P2>0 THEN GOTO 540
530 LINE(X,Y)-(X+15,Y+15),0,BF:PUT@(TX,TY),C%:GOTO 370
540 X=X-VX*16:Y=Y-VY*16:GOTO 370
550 PLAY"o4@31l16v8efgab4","@13l16cdefg4":PUT@(MX(I),MY(I)),B%
560 IF SCMOD17=1 THEN570 ELSE IF SCMOD19=1 THEN 580 ELSE 590
570 PUT@(MX(I),MY(I)),E%:GOTO 600
580 PUT@(MX(I),MY(I)),D%:GOTO 600
590 PUT@(MX(I),MY(I)),G%
600 KY=SGN(99-MY(I)):MY(I)=MY(I)+(4*(KY*16))
610 LINE(MX(I),MY(I))-(MX(I)+15,MY(I)+15),0,BF:PUT@(MX(I),MY(I)),B%:GOTO 320
620 PLAY"o7@47b16g4":K=INT(RND(1)*500)+1:SC=SC+K:GOTO 650
630 PLAY"o7@47b16g4":K=INT(RND(1)*7000)+2999:SC=SC+K:GOTO 650
640 PLAY"o7@47b16g4":K=INT(RND(1)*100)+10:PO=PO+K:SC=SC+1:GOTO 650
```

★僕は，勉強をしていると見せかけて，プログラムを組んでいると，エラー音ですぐばれた。(愛知県春日井市・影君をどうしていじめる14才)……【影：仕事中いねむりをしていると，いびきの音ですぐばれてしまった。】

```
650 MA=MA-1:LINE(X,Y)-(X+15,Y+15),0,BF:GOSUB1180:GOTO 540
660 '■■■■■ ｸﾘｱ ■■■■■
670 FORI=1TO30:PUT@(X,Y),A%:PUT@(X,Y),A%:PLAY"v10o6@19c32":NEXT:BGM0
680 LINE(30,100)-(290,112),6,BF:LOCATE6,13:COLOR3:PRINTRO;"ROUNDCLEAR:BONUS";PO*
RO:PLAY"t80@34v10o5g16r32g32>c6r7d16c16d16g4":RO=RO+1:SC=SC+PO*RO
690 IF RO=4 OR RO=6 THEN GOSUB920
700 FORI=0TO5000:NEXT:GOTO 160
710 '■■■■■■ ｱｳﾄ & ｹﾞｰﾑｵｰﾊﾞｰ ■■■■■■
720 X=X-VX*16:Y=Y-VY*16
730 FORI=0TO20:PUT@(X,Y),A%:PUT@(X,Y),A%:PLAY"o6@19c32":NEXT:BGM0:LE=LE-1
740 PLAY"v10@5o6g6l22gfedc4","v8@17o3g6l22edede4":CLS3:IFLE=0THEN750 ELSE160
750 PLAY"t150@32v10o6l16agfrgferfedredcrg2c8","t150@30v11o6l4gfedc2"
760 C=INT(RND(1)*6)+2:COLORC:PRINTSPC(244)"｢ｺﾞｸﾛｰｻﾏ｣ HIT RETURN"
770 PRINTSPC(2)  "◢◣ ◢◣ ■＼■ ■￣  ◢◣ ■ |■￣ ■＼"
780 PRINTSPC(2)  "■ _ ■-| ■ |■-  ■ | ■ |■-  ■_|"
790 PRINTSPC(2)  "◥／ ■ |■ |■_  ◥／ ◥◤ ■_ ■＼"
800 IF INKEY$=CHR$(13) THEN 120 ELSE 760
810 '■■■■■■ ﾀｲﾄﾙ ■■■■■■
820 CLS3:LINE(0,0)-(319,199),1,BF:LINE(50,130)-(279,165),0,BF:GOSUB1210
830 COLOR6:LOCATE6,4:PRINT"｢ ﾄﾏﾄｦｳｯﾃ ｶﾈﾓｳｹｦｼｮｳ GAME ｣":LOCATE3,7
840 PRINT"*ﾂﾏﾘﾈ.｢ｱﾎ｣ｦﾂｶｯﾃﾈ.｢ﾔｵﾔﾄﾗｯｸ｣ｦｳｺﾞｶｼﾃﾈ.":LOCATE4,9
850 PRINT"｢ﾄﾏﾄ｣ｦｶｺﾒﾊﾞﾈ.｢ｵｶﾈ｣ｶﾞﾃﾞﾃｸﾙﾉ.ｵﾜｶﾘ?":LOCATE7,17
860 PRINT"ｱﾎ ﾄﾏﾄ ﾔｵﾔ ｶｹﾞ Dr ｶﾍﾞ ｵｶﾈ":PUT@(130,94),D%:PUT@(130,110),H%
870 PUT@(169,94),E%:PUT@(169,110),H%:COLOR7:LOCATE1,12:PRINT"｢ｱﾎﾅGAMEﾀﾞ..｣"
880 LOCATE25,12:PRINT"｢ﾎﾞﾂｼﾞｬ｣":COLOR3:LOCATE13,22:PRINT"HIT SPACEKEY"
890 PLAY"t120@5o7e2r4f2l8edcd2","t120@57o7c2r4c2l8c<bgb1>","t120@30o7vr1r2<l8ggg
gggggggggggga>c4r8"
900 IF INP(9)=191 THEN RETURN ELSE 890
910 '■■■■■ ﾃﾞﾓ & ｴﾝﾃﾞｨﾝｸﾞ ■■■■■
920 CLS3:IF RO=6 THEN 1070
930 LINE(30,20)-(270,60),1,BF:LOCATE3,3:PRINT"BASIC MAGAZINE 50ｺﾞｳ ﾄｸﾍﾞﾂｷｶｸ"
940 COLOR2:LOCATE6,5:PRINT"｢ ﾍﾞｰﾏｶﾞ ｵﾁｬﾉﾏｹﾞｷｼﾞｮｳ ｣"
950 KX=0:FOR I=1 TO8 :KX=KX+16:PLAY"@45o5e4"
960 PUT@(KX,100),D%:PUT@(KX,116),H%:LINE(KX-16,100)-(KX-1,132),0,BF:NEXT I
970 DX=303:FOR I=0 TO8 :DX=DX-16:PLAY"@45o3g4"
980 PUT@(DX,100),E%:PUT@(DX,116),H%:LINE(DX+31,100)-(DX+16,132),0,BF:NEXT I
990 COLOR6:LOCATE5,17:PRINT"ｶｹﾞ:｢Drﾉﾂﾙｯﾊﾟｹﾞ!｣":PLAY"@16o5e8r32e8r32e8"
1000 BEEP1:BEEP0:FORI=0TO2000:NEXT
1010 LOCATE5,19:PRINT"Dr:｢ｶｹﾞﾉﾊﾟｯﾊﾟﾗﾊﾟｰﾏﾝ!｣":PLAY"t180@45o3a8g8a2g4f4e4f8f4"
1020 BEEP1:BEEP0:FORI=0TO2000:NEXT
1030 LOCATE5,21:PRINT"ｶｹﾞ:｢ｴｰﾝ,ｴｰﾝ,ｵｳﾁﾆｶｴｯﾃﾔﾙ!｣":FORI=1TO8:KX=KX-16:PLAY"e4"
1040 PUT@(KX,100),D%:PUT@(KX,116),H%:LINE(KX+31,100)-(KX+16,132),0,BF:NEXT I
1050 FORI=1TO30:PUT@(DX,100),E%:PUT@(DX,100),E%:PLAY"v10o6@19c32":NEXT:BGM0
1060 LOCATE5,23:PRINT"Dr:｢ﾊﾞｶﾅﾔﾂ....｣":PLAY"@45o5c8<g16g16a8g4b8>c4":RETURN
1070 LINE(0,0)-(319,199),1,BF:LINE(50,130)-(279,165),0,BF:GOSUB1210
1080 COLOR6:PRINTSPC(81)"◥／◢◣ ■ |    ■＼■ ◢◣ ￣■ ■■"
1090         PRINTSPC(3) " ■ ■ |■ |    ■＼■ ■ | ■  ■■"
1100         PRINTSPC(3) " ■ ◥／ ◥_| are ■ ■◥／ _■_ ••"
1110 LINE(40,60)-(289,125),0,B:PAINT(160,80),7,0
1120 LINE(42,62)-(287,123),2,B
1130 COLOR0:LOCATE13,9:PRINT" ﾋｮｳｼｮｳｼﾞｮｳ ":LOCATE8,11:PRINT"ｱﾝﾀﾊｺﾉｹﾞｰﾑｦｵﾜﾗｾﾀﾉﾃﾞｴ
ﾗｲ":COLOR3:LOCATE12,22:PRINT"HIT RETURNKEY"
1140 PLAY"t120@5o5l12eeedddccc<b4ll12aaabbb>c4r8","t120@47o7l4edc<bab>cr8"
1150 IF INKEY$=CHR$(13) THEN 120 ELSE 1140
1160 '■■■■■■ ｻﾌﾞ ■■■■■■
1170 LOCATE33,9:PRINTUSING"######";TP:RETURN
1180 LOCATE33,12:PRINTUSING"######";SC
1190 LOCATE30,17:PRINTUSING"ﾉｺﾘﾉｶﾈ:##";MA:LOCATE30,19:PRINTUSING"ROUND: ##";RO
1200 IF MA=0 THEN 660 ELSE RETURN
1210 PUT@(62,145),A%:PUT@(92,145),B%:PUT@(122,145),C%:PUT@(152,145),D%
1220 PUT@(182,145),E%:PUT@(212,145),F%:PUT@(242,145),G%:RETURN
1230 '■■■■■■ ﾃﾞｰﾀ ■■■■■■
1240 DATA 0010,0010,0000,0660,0660,0000,0420,C003,0000,E810,E007,0000,F800
1250 DATA F81F,0000,FC00,FC3F,700E,FE0E,FE7F,B81F,BE1F,BE7F,B81D,BF1D,BFFD
1260 DATA B81D,BF1D,BFFD,F81D,FF1D,FFFD,700E,FE0E,FE7F,0000,FE00,FE7F,0000
1270 DATA FC0F,0C30,0000,FC00,FC3F,F83F,F83F,0000,F01E,F01E,0000,0000,0000
1280 DATA 0010,0010,0000,0000,8241,0000,0000,DE7B,F00F,0000,FE7F,0810,F00F
1290 DATA 0830,0420,F81F,0420,6426,F81F,6426,724E,FC3F,724E,B3CD,BC3D,B3CD
1300 DATA B3CD,BC3D,B3CD,B3CD,BC3D,B3CD,724E,FC3F,724E,6006,FC3F,6006,0000
1310 DATA FC3F,0C30,0000,FE7F,1E78,0000,FE7F,3E7C,0000,1C38,1C38,0000,0000
1320 DATA 0010,0010,AA00,FE01,5401,5501,FF03,AA02,FA02,FF07,7505,FD01,FF03
1330 DATA FA02,AE03,AF17,AD3D,AD01,AF2B,AE7B,AE33,AF47,ADCD,7571,778B,768B
1340 DATA FA72,FF07,FD8D,7501,FFAB,FAFA,AA02,FF57,55FD,5101,F1A3,A0E2,A000
1350 DATA EE5D,4EDD,4000,DFBE,9FBE,8000,DF3E,5F3E,0000,0E1C,0E1C,0000,0000
1360 DATA 0010,0010,5015,F81F,A80A,A82A,FC3F,5415,5455,FE7F,AA2A,AE2A,FFFF
1370 DATA 51D5,DFDF,FFFF,EA2A,B55E,FFFF,6EBD,5AB5,FFFF,B55A,8250,8E71,8C21
1380 DATA 0440,0660,0620,8220,8661,8661,0521,87E1,87E1,8AA0,8FF1,8FF1,5555
1390 DATA FFFF,FFFF,0AA0,FFFF,0FF0,1450,FE7F,1E78,2808,F81F,381C,0000,0000
1400 DATA 0010,0010,0001,0000,0001,0001,0000,0001,5005,F00F,F005,A82A,FC3F
1410 DATA FC3F,5415,FC3F,FC3F,AA2A,FE7F,FE7F,5655,DE77,DE77,8A22,DE77,DE77
1420 DATA 5455,DE77,DE77,AA2A,FE7F,3E78,5455,FE7F,1E70,AA2A,FE7F,0E60,5415
1430 DATA FC3F,4C24,A82A,FC3F,FC2E,5015,F81F,F81F,A002,E007,E007,0000,0000
1440 DATA 0010,0010,0000,0000,0000,5554,7FFE,2AAA,2AAA,7FFE,5554,5554,7FFE
1450 DATA 2AAA,0000,0000,0000,A2A2,E7E7,4545,4545,E7E7,A2A2,A2A2,E7E7,4545
1460 DATA 0000,0000,0000,5554,7FFE,2AAA,2AAA,7FFE,5554,5554,7FFE,2AAA,0000
1470 DATA 0000,0000,A2A2,E7E7,4545,4545,E7E7,A2A2,A2A2,E7E7,4545,0000,0000
1480 DATA 0010,0010,F81F,F81F,F81F,F81F,F81F,F81F,F00F,F00F,F00F,E007,2004
1490 DATA 2004,F00F,F00F,F00F,B81E,F81F,B81E,1E7C,FE7F,1E7C,AE7A,FE5F,AE7A
1500 DATA AFFA,FFFF,AFFA,BFF8,FFFF,BFF8,1FFE,FFFF,1FFE,AFFA,FFFF,AFFA,AFFA
1510 DATA FFFF,AFFA,0E7C,FE7F,0E7C,BC3E,FC3F,BC3E,F00F,F00F,F00F,0000,0000
1520 DATA 0010,0010,0000,C003,F81F,0000,C003,F81F,0E70,8001,FE7F,1FF8,0000
1530 DATA FFFF,1FF8,0000,FFFF,1FF8,0000,FFFF,0E70,0000,FE7F,0000,0000,F81F
1540 DATA 0000,0000,F81F,0000,0000,F81F,0000,781E,0000,0000,781E,0000,0000
1550 DATA 781E,0000,0000,781E,0000,781E,0000,781E,7C3E,0000,7C3E,0000,0000
```

★ＢＭ12月号150ページのフライングサタンで，400行が二つあると感ちがいして，入力を一時中断したぼくは，影さんと同じぐらいアホです。（鹿児島市・ＰＣ－9801大好きっ子10才）……【Dr.D：リストは正確に打ち込もう。】

PC-8801シリーズ(N88-BASICV1モード)用
※DISK BASICも可

LET'S（レッツ） JUMP（ジャンプ）

井村屋の中華まん



◆ゲームの遊びかた

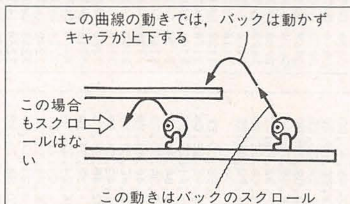
プログラムをまちがいなく打ち込んだらセーブし，RUNしてください。マシン語の書き込みを行なって，ゲームがはじまります。

画面中央にいる，丸い胴体に黄色い足が2本のキャラが主人公です。彼を操って，ひたすら上へあがってください。

4 6で左右，Xでジャンプ，Zでビームみたいなものを発射します。上から降りてくる敵にぶつかるとはじき飛ばされてしまうので，ビームで殺すか，よけるしかしてください。ただし，ビームはジャンプでかわされることがあります。

タイム(画面右のメータの左側)がなくなる前に最上階へたどりつけば面クリア。それまでにタイムがなくなるとやり直しです。面は全部で3面で，一つの面で3回タイムアウトになるとゲーム・オーバーです。

ちなみに右のメータは，現在，自分がどのへんまで登ってきているかを示します。また，黒い敵にぶつかるとタイムを減らされてしまいます。また，カナキーのロックでポーズです。



《第1図》2面の攻略法

◆2面の難所

2面の終わりのほうに，**第1図**のようになっているところがあります。ここはまともではこせないので，落下してくる敵にぶつかり，空中で反転して登ってください。ぶつかる位置が低いとたたき落とされるので，なるべく上のほうでぶつかるようにしてください。

このほかにも，2面には一見，行き止まりに見えるところがありますが，これはすぐにわかると思います。

なお，3面には点滅する床が登場します。

◆あとがき

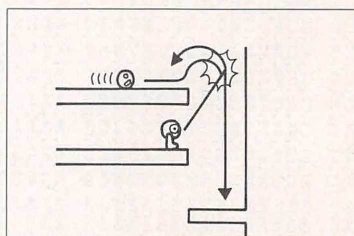
またおもしろいゲームを作ってしまった。これがおもしろくないなんてヤツは人間じゃねえ！

◆プログラムの解説

アセンブラを新しく変えました。マクロ命令や構造化命令をサポートしていて，使い勝手は最高。すでに，このアセンブラ(PASS-88)でプログラムを送ってる人もいるでしょう。もしかしたら編集部の人も使ってるかも。

今回は，テキスト画面を使って縦スクロールをさせています。ただし，テキスト画面では16ドット単位でしか動かないので，主人公キャラ自身も縦に動きます。

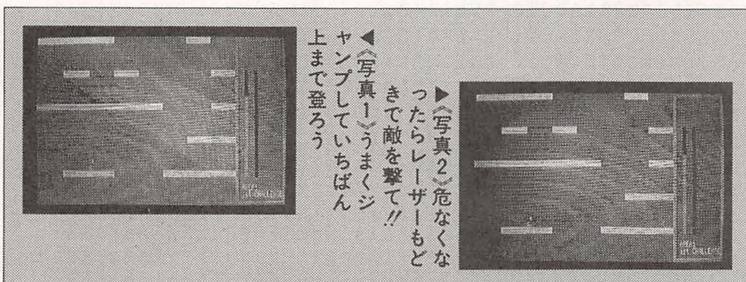
それにしても，画面がチラつくのはどういうわけだろ？



《第2図》ジャンプするときのスクロール

LET'S JUMPのプログラム・リスト

```
1000 REM ======== LET'S JUMP ========
1010 REM
1020 REM    by . IMURAYA NO CHŪKAMAN
1030 REM
1040 REM         61/11/23
1050 REM
1060 '
1070 WIDTH 80:CONSOLE 0,25,0,1:SCREEN ,3
1080 '
1090 '●●●●●●● DATA ｶｷｺﾐ ●●●●●●●●
1100 '
1110 CLEAR ,&HB7FF:DEFINT A-Z:ADR=&HB900
1120 PRINT "Wait a minute":RESTORE 1330
1130 FOR I=1 TO 190 :SUM=0 :FOR J=1 TO 16
1140 READ DAT$:DAT=VAL("&H"+DAT$):SUM=(SUM+DAT) MOD &H100
1150 POKE ADR,DAT:ADR=ADR+1
1160 IF ADR=&HB9F0 THEN ADR=&HBB00
1170 NEXT J
1180 READ SUM$:CSUM=VAL("&H"+SUM$):IF NOT(CSUM=SUM) THEN *EROR
1190 NEXT I
1200 '
1210 '●●●●●●● Go!! ●●●●●●●
```



◀《写真1》うまくジャンプしていちばん上まで登ろう

▶《写真2》危なくなったらレーザーもどきで敵を撃て!!

★すべての受験生が目標の学校に入れますように，編集部のみなさん願ってください!!(千葉市・高橋勝輝15才)
……【一同：みなさんの合格を祈っています。影：がんばれよ!!編：ベーマガ読者の意地を今こそ見せよう!!】

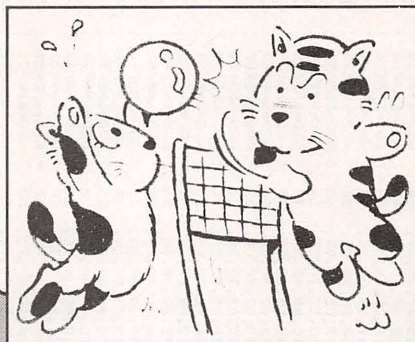
```
1220 '
1230 SCREEN ,0:CLS
1240 DEF USR=&HBB00:M=USR(0)
1250 '
1260 '●●●●●●● DATA ｴﾗｰ! ●●●●●●●
1270 '
1280 *EROR:K=I-1:LIN=1330+INT(K*17/16)*10:BEEP 1
1290 PRINT "DATA ERROR IN";LIN:BEEP 0:END
1300 '
1310 '     +0 +1 +2 +3 +4 +5 +6 +7 +8 +9 +A +B +C +D +E +F SUM
1320 '====================================================
1330 DATA 00,00,00,00,7E,00,03,FF,C0,0F,FF,F0,1F,FF,F8,3F,93
1340 DATA FF,E4,3F,FF,E4,3F,FF,FC,1F,FF,F8,0F,FF,F0,03,AB,01
1350 DATA C0,00,AA,00,00,A8,00,00,AA,00,00,AA,A0,00,2A,00,30
1360 DATA 00,00,00,00,7E,00,03,FF,C0,0F,FF,F0,1F,FF,88,3F,23
1370 DATA FF,04,3F,FF,04,3F,FF,8C,1F,FF,F8,0F,FF,F0,03,D7,FD
1380 DATA C0,00,D7,00,00,55,00,00,55,40,00,55,00,00,55,40,6B
1390 DATA 00,00,00,00,7E,00,03,FF,C0,0F,FF,F0,1F,FF,F8,3F,93
1400 DATA FF,E4,3F,FF,E4,3F,FF,FC,1F,FF,F8,0F,FF,F0,03,AB,01
1410 DATA C0,02,AA,80,0A,AA,A0,2A,82,A8,0A,00,A8,0A,00,28,78
1420 DATA 00,00,00,00,7E,00,03,FF,C0,0F,FF,F0,1F,FF,88,3F,23
1430 DATA FF,04,3F,FF,04,3F,FF,8C,1F,FF,F8,0F,FF,F0,03,55,7B
1440 DATA C0,01,55,00,05,55,40,15,45,54,15,01,54,04,00,50,1C
1450 DATA 01,FF,80,1F,FF,F8,7F,FF,FE,FF,FF,FF,FF,FF,FF,7F,8B
1460 DATA FF,FE,3F,FF,FC,07,FF,E0,01,FF,80,1F,80,F8,7F,FC,AF
1470 DATA 0E,FF,FF,E7,FF,FF,F3,7F,FF,FE,3F,FF,FC,07,FF,E0,80
1480 DATA C3,C6,BF,F3,DD,E5,FD,E5,C5,F5,CB,7C,20,07,08,7C,8B
1490 '
1500 DATA 26,80,D3,70,08,CD,B5,BB,DD,61,CB,47,0E,5C,C4,37,E3
1510 DATA BB,CB,4F,0E,5D,C4,37,BB,CB,57,0E,5E,C4,37,BB,F1,2B
1520 DATA C1,FD,E1,DD,E1,FB,C9,08,D5,79,32,47,BB,DD,4C,DD,B1
1530 DATA 6A,C5,DD,55,C5,7E,D3,00,02,D3,5F,03,23,15,20,F5,FB
1540 DATA C1,79,C6,50,30,01,04,4F,1D,20,E7,C1,D1,08,C9,F3,4E
1550 DATA DD,E5,FD,E5,C5,D5,E5,F5,CD,B5,BB,DD,61,0E,5C,CB,C8
1560 DATA 47,C4,8C,BB,0E,5D,CB,4F,C4,8C,BB,0E,5E,CB,57,C4,34
1570 DATA 8C,BB,F1,E1,D1,C1,FD,E1,DD,E1,FB,C9,08,D5,79,32,93
1580 DATA 9D,BB,DD,4C,DD,6A,C5,DD,55,C5,3E,00,D3,00,02,D3,6A
1590 DATA 5F,03,23,15,20,F4,C1,79,C6,50,30,01,04,4F,1D,20,BF
1600 DATA E6,C1,D1,08,C9,E5,D5,69,26,00,29,29,29,29,54,5D,E7
1610 DATA 29,29,19,29,29,11,00,C0,19,16,00,58,19,44,4D,D1,90
1620 DATA E1,C9,26,00,69,29,29,29,29,29,29,16,00,58,19,11,C7
1630 DATA 00,D2,19,C9,DD,E5,FD,E5,E5,D5,C5,FD,62,FD,6B,CD,6B
1640 DATA D2,BB,11,40,00,FD,45,FD,4C,E5,77,23,0D,20,FB,E1,F1
1650 DATA 19,10,F4,C1,D1,E1,FD,E1,DD,E1,C9,DD,E5,FD,E5,E5,7E
1660 '
1670 DATA C5,D5,D5,CD,D2,BB,D1,4B,FD,62,AF,11,40,00,FD,44,85
1680 DATA E5,B6,23,10,FC,E1,19,0D,20,F4,D1,C1,E1,FD,E1,DD,13
1690 DATA E1,C9,F5,3A,C1,E6,CB,EF,D3,40,F1,C9,F5,3A,C1,E6,DD
1700 DATA CB,AF,D3,40,F1,C9,DB,09,FE,BF,20,FA,C9,32,46,C6,09
1710 DATA E5,C5,3A,36,C6,26,00,B7,28,07,26,02,3D,28,02,26,A1
1720 DATA FE,78,84,47,79,D6,06,4F,CD,71,BC,C1,E1,3A,46,C6,C7
1730 DATA C9,32,47,C6,E5,D5,C5,CB,39,79,11,05,00,1B,D6,05,10
1740 DATA 30,FB,C6,05,21,3E,C6,BE,20,17,2A,42,C6,19,CD,A9,D1
1750 DATA BC,38,0F,78,E6,07,FE,06,38,07,04,04,CD,A9,BC,38,1D
1760 DATA 01,B7,C1,D1,E1,3A,47,C6,C9,78,E6,F8,56,D6,08,38,FD
1770 DATA 05,CB,22,C3,AD,BC,CB,22,C9,D5,29,29,29,5D,54,29,FE
1780 DATA 29,29,29,B7,ED,52,D1,C9,E5,D5,C5,0E,08,CB,27,30,C2
1790 DATA 0A,06,08,36,87,23,10,FB,C3,DF,BC,11,08,00,19,0D,A0
1800 DATA 20,EB,C1,D1,E1,C9,E5,C5,06,40,36,20,23,10,FB,C1,7C
1810 DATA E1,C9,C5,7A,DD,67,81,4F,30,01,04,E5,C5,0B,CD,16,CA
1820 DATA BD,02,23,15,20,F7,DD,54,C1,E1,DD,7C,23,03,3D,20,BD
1830 '
1840 DATA FB,1D,20,E7,C1,C9,C5,06,08,4E,CB,39,17,10,FB,C1,B1
1850 DATA C9,3A,4A,C6,0F,C6,28,EE,4B,32,4A,C6,C9,21,5A,C6,95
1860 DATA 11,5B,C6,01,19,00,36,00,ED,B0,C9,21,00,D2,11,01,ED
1870 DATA D2,01,80,11,36,00,ED,B0,C9,26,00,DB,00,CB,67,20,53
1880 DATA 02,26,FF,CB,77,20,02,26,01,7C,32,36,C6,B7,28,03,3E
1890 DATA 32,37,C6,C9,21,F4,01,2B,7D,B4,20,FB,C9,C5,CD,B5,95
1900 DATA BB,69,60,11,A0,00,19,4D,44,11,40,01,19,FD,7C,F3,B6
1910 DATA D3,5E,77,02,D3,5F,FB,C1,C5,11,02,01,FD,7C,CD,E4,9B
1920 DATA BB,C1,C9,3A,4B,C6,B7,C0,FD,7C,FE,01,20,0B,CD,F4,6B
1930 DATA BD,3E,FA,CD,2A,BE,C3,AC,BD,CD,14,BE,3A,45,C6,FE,B8
1940 DATA 06,38,0D,3A,37,C6,ED,44,32,36,C6,32,37,C6,18,2E,56
1950 DATA 3A,45,C6,B7,20,12,3E,01,32,45,C6,DD,7E,04,32,36,71
1960 DATA C6,F6,01,32,37,C6,18,16,3E,0D,32,45,C6,DD,7E,04,01
1970 DATA B7,20,05,3A,37,C6,ED,44,32,36,C6,32,37,C6,3E,01,E0
1980 DATA 32,4B,C6,C9,E5,D5,C5,21,19,00,CD,32,BC,01,00,4F,D0
1990 DATA 11,01,01,3E,01,CD,5F,BB,CD,3C,BC,2B,7D,B4,20,EA,64
2000 '
2010 DATA C1,D1,E1,C9,CD,32,BC,C5,D5,01,00,4E,11,08,02,3E,39
2020 DATA 01,CD,5F,BB,D1,C1,CD,3C,BC,C9,E5,C5,D5,F3,21,4F,EA
2030 DATA C6,5F,86,FE,80,38,05,7E,ED,44,5F,AF,F5,7B,FE,80,11
2040 DATA 30,17,3E,A8,96,93,CD,75,BE,43,11,50,00,D3,5E,36,61
2050 DATA FF,19,10,FB,D3,5F,C3,6D,BE,3E,A8,96,CD,75,BE,43,02
2060 DATA 11,50,00,D3,5E,36,00,19,04,20,FA,D3,5F,F1,32,4F,A3
2070 DATA C6,D1,C1,E1,C9,D5,6F,26,00,29,29,29,29,5D,54,29,EA
2080 DATA 29,19,11,00,C0,19,11,43,00,19,D1,C9,E5,21,9B,BE,92
2090 DATA CD,DE,6E,E1,C9,E5,21,9E,BE,18,F5,2C,30,00,2C,33,ED
2100 DATA 00,22,52,C6,E3,D5,ED,5B,52,C6,F5,7E,23,B7,28,05,CC
2110 DATA 12,13,C3,AB,BE,F1,D1,E3,C9,00,2B,7D,B4,20,FA,C9,FE
2120 DATA C5,06,00,E5,CD,B9,BE,E1,10,F9,C1,C9,11,FC,F4,6B,D4
2130 DATA 62,CD,A1,BE,52,45,41,44,59,21,00,21,60,01,CD,C0,33
2140 DATA BE,6B,62,CD,A1,BE,20,20,20,20,20,20,00,C9,11,FB,4C
2150 DATA F4,06,05,6B,62,CD,A1,BE,54,49,4D,45,20,4F,55,54,3F
2160 DATA 00,CD,F4,BD,21,90,00,CD,C0,BE,6B,62,CD,A1,BE,20,93
2170 '
2180 DATA 20,20,20,20,20,20,20,00,21,00,50,CD,B9,BE,10,D3,78
2190 DATA 21,51,C6,34,7E,FE,04,20,18,6B,62,CD,A1,BE,47,41,A5
2200 DATA 4D,45,20,4F,56,45,52,00,21,20,03,CD,C0,BE,C3,1F,5F
2210 DATA C0,C3,2D,C0,F3,C5,D5,11,EF,C5,2A,42,C6,E5,FE,01,D8
2220 DATA 20,07,23,01,60,FF,C3,5D,BF,2B,01,A0,00,22,42,C6,7F
2230 DATA E1,B7,ED,52,3E,A6,95,95,CD,75,BE,23,23,23,D3,5E,7F
2240 DATA 36,00,09,36,7E,D3,5F,D1,C1,C9,F3,D3,5E,36,7E,D3,2B
2250 DATA 5F,C9,21,3D,C6,CB,4E,20,04,34,C3,8F,BF,36,00,3E,42
2260 DATA 01,32,51,C6,11,FB,F4,06,05,6B,62,CD,A1,BE,43,4C,DD
2270 DATA 45,41,52,21,21,00,CD,14,BE,21,90,00,CD,C0,BE,6B,20
2280 DATA 62,CD,A1,BE,20,20,20,20,20,20,20,00,21,00,54,CD,B0
2290 DATA B9,BE,10,D5,18,67,CD,95,BE,AF,D3,68,21,00,B9,11,D0
2300 DATA 40,03,01,F0,B9,CD,F2,BC,0E,54,06,08,21,0E,C5,7E,4A
2310 DATA ED,79,23,0C,10,F9,01,00,40,11,C8,10,3E,FF,32,9B,D2
2320 DATA BB,3E,04,CD,5F,BB,AF,32,9B,BB,01,01,41,11,C0,0E,3D
2330 DATA 3E,04,CD,5F,BB,01,0A,43,11,80,01,3E,FF,32,9B,BB,CE
2340 '
2350 DATA 3E,03,CD,5F,BB,06,46,CD,5F,BB,3E,00,32,9B,BB,CD,EE
2360 DATA 95,BE,AF,D3,68,AF,32,3D,C6,3C,32,51,C6,CD,95,BE,C6
2370 DATA AF,D3,68,CD,2D,BD,CD,3B,BD,01,0A,43,11,80,01,3E,84
2380 DATA FF,32,9B,BB,3E,04,CD,5F,BB,AF,32,9B,BB,01,0A,46,38
2390 DATA 11,80,01,3E,04,CD,5F,BB,21,26,F4,CD,7A,BF,3A,3D,73
2400 DATA C6,0F,0F,6F,26,00,11,2F,C5,19,11,EF,C5,01,40,00,9D
2410 DATA ED,B0,01,00,00,11,C8,40,3E,07,CD,5F,BB,CD,0E,5F,1D
2420 DATA 01,19,50,AF,32,B8,E6,CD,6B,6F,21,EF,C5,22,42,C6,8F
2430 DATA AF,32,3E,C6,32,45,C6,32,36,C6,32,3A,C6,32,4B,C6,C5
2440 DATA 32,4C,C6,32,50,C6,32,59,C6,67,6F,22,2F,C6,22,31,1D
2450 DATA C6,32,33,C6,3C,32,37,C6,3E,1F,32,35,C6,3E,24,32,7A
2460 DATA 34,C6,3E,80,32,4F,C6,3E,32,32,50,C6,21,F2,C5,22,B1
2470 DATA 55,C6,21,26,C5,22,57,C6,21,5A,FE,CD,A1,BE,41,52,9E
2480 DATA 45,41,00,3A,3D,C6,C6,31,32,5E,FE,3A,51,C6,21,1A,D4
2490 DATA C5,23,23,23,3D,20,FA,11,D2,FE,01,03,00,ED,B0,21,28
2500 DATA D6,FE,CD,A1,BE,43,48,41,4C,4C,45,4E,47,45,00,CD,50
2510 '
2520 DATA 8C,BE,21,48,C6,34,3A,3D,C6,FE,02,20,28,3A,48,C6,7A
2530 DATA E6,03,20,21,2A,55,C6,ED,5B,57,C6,1A,B7,20,08,11,DE
2540 DATA 26,C5,21,F2,C5,18,F4,AE,77,01,08,00,09,13,ED,53,59
2550 DATA 57,C6,22,55,C6,2A,42,C6,11,2E,C6,B7,ED,52,21,4C,F4
2560 DATA C6,20,04,34,C3,59,C1,36,00,3A,4C,C6,FE,09,D2,82,D8
2570 DATA BF,AF,32,44,C6,3A,45,C6,B7,20,03,CD,49,BD,ED,4B,D4
2580 DATA 34,C6,3A,45,C6,B7,20,13,DB,05,CB,47,20,07,3E,01,81
2590 DATA 32,45,C6,18,06,CD,49,BD,C3,F1,C1,3A,45,C6,FE,01,E7
2600 DATA 20,0A,CD,4D,BC,30,05,3E,06,32,45,C6,3A,45,C6,D6,D1
2610 DATA 06,FE,07,30,0C,6F,26,00,11,16,C5,19,79,86,4F,18,47
2620 DATA 40,AF,32,44,C6,3A,45,C6,FE,06,30,0C,21,3E,C6,34,09
2630 DATA 3E,02,32,44,C6,C3,D1,C1,21,3E,C6,35,3E,FE,32,44,DD
2640 DATA C6,3A,3E,C6,FE,05,20,0B,3E,01,CD,44,BF,AF,32,3E,60
2650 DATA C6,18,0E,FE,FF,20,0A,3E,FF,CD,44,BF,3E,04,32,3E,D2
2660 DATA C6,3A,36,C6,80,47,B7,28,08,FE,3D,28,04,00,C3,09,DD
2670 DATA C2,AF,32,36,C6,3A,35,C6,47,C5,ED,4B,34,C6,11,10,33
2680 '
2690 DATA 03,3E,05,CD,5F,BB,11,04,03,AF,CD,E4,BB,C1,21,00,42
2700 DATA B9,3A,49,C6,CB,57,20,04,11,60,00,19,3A,37,C6,3C,45
2710 DATA 20,04,11,F0,00,19,11,10,03,3E,05,CD,03,BB,11,04,45
2720 DATA 03,3E,01,CD,E4,BB,ED,43,34,C6,21,49,C6,3A,45,C6,4D
2730 DATA FE,02,30,07,3A,36,C6,B7,28,01,34,3A,4B,C6,FE,F0,BA
2740 DATA 38,04,3C,32,4B,C6,3A,3A,C6,B7,20,1F,DB,05,CB,57,ED
2750 DATA 20,57,2A,34,C6,3A,37,C6,87,32,3C,C6,24,2C,22,38,37
2760 DATA C6,3E,01,32,3A,C6,3E,08,32,3B,C6,ED,4B,38,C6,FD,E3
2770 DATA 26,00,3A,3B,C6,FE,08,C4,6D,BD,21,3B,C6,35,3A,3C,22
2780 DATA C6,80,47,3A,44,C6,81,4F,78,FE,40,30,14,3A,3B,C6,D6
2790 DATA B7,28,0E,79,FE,32,30,09,FD,26,7F,CD,6D,BD,C3,C5,F0
2800 DATA C2,AF,32,3A,C6,ED,43,38,C6,3A,40,C6,6F,26,00,CD,73
2810 DATA B9,BC,11,C8,F3,19,22,4D,C6,3A,3E,C6,32,40,C6,3A,3F
2820 DATA 3E,C6,6F,26,00,CD,B9,BC,11,C8,F3,19,ED,5B,42,C6,10
2830 DATA 13,13,13,13,D9,2A,4D,C6,D9,06,05,D9,CD,E6,BC,11,9F
2840 DATA 58,02,19,D9,1A,CD,C8,BC,D5,11,58,02,19,D1,1B,10,0C
2850 '
2860 DATA EA,3A,45,C6,B7,20,12,ED,4B,34,C6,79,C6,04,4F,CD,A9
2870 DATA 71,BC,38,05,3E,0C,32,45,C6,3A,45,C6,FE,0B,38,16,8D
2880 DATA ED,4B,34,C6,79,C6,04,4F,CD,71,BC,30,09,AF,32,45,1D
2890 DATA C6,3E,FE,32,4B,C6,3A,45,C6,B7,28,04,21,45,C6,34,CD
2900 DATA DD,21,5A,C6,FD,26,05,FD,7C,FE,01,20,05,3E,03,C3,E7
2910 DATA 64,C3,3E,06,32,54,C6,DD,7E,02,B7,C2,AF,C3,CD,21,ED
2920 DATA BD,E6,07,C2,B0,C4,2A,42,C6,11,04,00,19,4E,CD,21,7C
2930 DATA BD,CB,5F,20,0B,06,07,CB,39,30,02,10,FA,C3,9A,C3,7F
2940 DATA 06,00,CB,21,30,04,04,C3,92,C3,78,87,87,87,C6,03,18
2950 DATA DD,77,01,DD,36,00,00,DD,36,02,01,DD,36,03,05,DD,76
2960 DATA 4E,00,DD,46,01,3A,44,C6,81,4F,DD,7E,03,B7,20,2A,E5
2970 DATA C5,0C,0C,CD,71,BC,C1,38,0A,DD,36,03,05,DD,36,04,0C
2980 DATA 00,18,17,78,3C,21,35,C6,56,E6,F0,5F,7A,E6,F0,BB,95
2990 DATA 20,06,DD,36,03,01,18,02,18,3F,DD,7E,03,5F,16,00,81
3000 DATA 21,07,C5,19,7E,81,4F,DD,7E,03,FE,06,28,06,DD,34,F5
3010 DATA 03,C3,08,C4,DD,36,04,00,C5,0C,0C,CD,71,BC,C1,30,71
3020 '
3030 DATA 18,DD,36,03,00,DD,7E,04,B7,20,0E,DD,36,04,01,3A,C4
3040 DATA 35,C6,B8,30,04,DD,36,04,FF,DD,7E,02,FD,6F,79,DD,1C
3050 DATA 36,02,01,FE,31,38,0C,DD,36,02,02,FE,40,38,04,DD,1A
3060 DATA 36,02,00,DD,7E,04,80,47,78,FE,3E,38,0B,DD,46,01,79
3070 DATA DD,7E,04,ED,44,DD,77,04,CB,79,20,11,11,02,03,CD,40
3080 DATA 0B,BC,CB,77,28,07,CD,32,BC,DD,36,02,00,FD,7D,FE,80
3090 DATA 01,20,11,C5,DD,4E,00,DD,46,01,3A,54,C6,11,08,03,B6
3100 DATA CD,5F,BB,C1,DD,7E,02,FE,01,20,0C,3A,54,C6,11,08,9D
3110 DATA 03,21,C0,B9,CD,03,BB,CD,3C,BC,DD,71,00,DD,70,01,89
3120 DATA DD,7E,02,3D,20,0A,11,02,03,CD,0B,BC,B7,C4,93,BD,39
3130 DATA DD,7E,02,3D,21,B8,01,C4,B9,BE,11,05,00,DD,19,FD,B8
3140 DATA 25,C2,57,C3,21,50,C6,35,20,07,36,32,3E,FF,CD,2A,30
3150 DATA BE,3A,4F,C6,B7,CA,EE,BE,3A,59,C6,B7,CC,CC,BE,3E,DE
3160 DATA 01,32,59,C6,DB,08,FE,DF,20,0F,21,FC,F4,CD,A1,BE,7E
3170 DATA 50,41,55,53,45,00,C3,E4,C4,21,FC,F4,CD,A1,BE,20,46
3180 DATA 20,20,20,20,00,C3,12,C1,FE,FF,00,01,02,02,01,07,20
3190 '
3200 DATA 07,00,06,04,02,03,FE,FF,FF,00,01,01,02,31,73,74,2E
3210 DATA 32,6E,64,33,72,64,42,0A,40,38,18,3F,80,04,00,FF,AB
3220 DATA 7E,E1,67,03,F9,51,E2,D7,F0,87,0E,E7,82,60,C0,83,5D
3230 DATA 2E,FD,39,87,76,1E,C4,61,C0,56,FD,38,C3,2A,F7,C7,9A
3240 DATA 7F,1E,06,70,E4,03,F8,C3,76,40,80,6A,01,5A,AC,E3,3F
3250 DATA 72,98,47,18,E7,CC,3E,1C,08,36,C0,1F,0E,06,FB,FF,A1
3260 DATA E7,F7,7B,60,30,0C,06,01,AA,88,7F,7E,78,3C,C3,FC,9E
3270 DATA 7F,FE,02,54,3F,3D,9F,FE,C0,4F,4E,8E,61,06,77,F7,AC
3280 DATA DF,40,AA,01,76,BF,80,63,A1,A2,61,82,FD,7C,70,61,52
3290 DATA 3E,FE,7F,50,29,44,AA,55,DB,80,55,FE,7E,3C,18,FF,F6
3300 DATA 99,E7,C3,81,42,3C,C0,29,FA,7F,4A,0A,FD,71,6C,46,18
3310 DATA 80,4A,4B,80,79,F6,7F,77,23,81,39,02,0C,F7,22,2A,88
3320 DATA 2A,C1,7E,E7,66,24,C3,BF,61,2A,BF,A8,E3,C4,BF,A0,54
3330 DATA 7B,7E,61,1B,BD,7F,BB,B6,AC,20,14,3D,3D,BF,FE,FF,38
3340 '
```

★銭形平次は，役人のくせに，お金を粗末にする悪いヤツだと思います。（千葉県市川市・**福島直樹16才**）……**【影：キミはあまい！平次は，お金を大切にしている人だ。だって，投げるお金はいつもピカピカに磨いてあるだろう。】**

PC-8801mkIISR(N88-BASICV2モード)用
※DISK BASICも可

移植版
BALL BALL（ボール ボール）

物部　恭史



●ストーリー

ある天気の良い日に，太っちょの赤ネコと白ネコが大きなボールで遊ぶことにしました。そんな楽しい，おおらかな設定です。

●遊びかた

このゲームは２人用です。第１プレイヤー(白)はテンキーの[4][6]で左右，マザーボードの[ケ]でジャンプ，[ロ]でレシーブ／アタック。第２プレイヤー(赤)は，それぞれマザーボードの[5][7]，[I]，[Q]です。

地上でボールを打つとレシーブ，空中だとアタックになります。バレーボールの新ルール(？)にのっとり１ゲーム12点とします。

《第１表》ＵＳＲ(n)との対応

n	スキャンするキー	値
1	[4]テンキー	1
	[6]テンキー	2
2	[5]テンキー	1
	[7]テンキー	2
3	[ケ]	1
4	[I]	1
5	[ロ]	1
6	[Q]	1

●マシン語

《第２表》変数表

変数	内容
C(n)，S(n)	スプライト用カラー，セル番号
U(n)，V(n)	プレイヤーの左右の限界座標
X(n)，Y(n)	プレイヤーの座標
K(n)	ジャンプ中かのフラグ
P(n)	プレイヤーのY方向への変化量
T(n)	アタック用キャラにするかのフラグ
X，Y	ボールのX，Y座標
XP，YP	ボールの変化量
Sn	スコア

なお，n＝0のとき第１プレイヤー用
　　　n＝1のとき第２プレイヤー用

・「ＳＰＲＩＴＥ」…できるだけＢＡＳＩＣを原作のＭＳＸ版と同じにしたかったので疑似スプライト・ルーチンを作りました，興味のある人は解析してみてください。

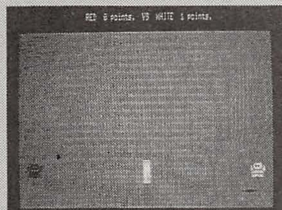
・「ＵＳＲ(ｎ)」…特定のキーが押されていると値を返すのですが，引数ｎの値によって，スキャンするキーと返す値がちがいます。それは**第１表**のとおりです。

なお，スキャンするキーが押されていないときの値は０です。

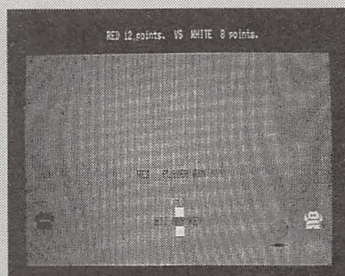
●注　意



◀《写真１》あの，ＢＡＬＬ ＢＡＬＬがなんと88ＳＲでも楽しめるよ



◀《写真２》キャラクタはＭＳＸと同じ。ボールの影をよく見よう



▲《写真３》やった!! 赤ネコのほうが勝ったゾ!!得点は新ルールで12点マッチ

移植版ＢＡＬＬ　ＢＡＬＬのプログラム・リスト

```
1000 IF PEEK(&H79D7)<ASC("3") THEN BEEP:PRINT" mkⅡ ﾃﾞﾊ ﾀﾞﾒﾃﾞｽ":END
1010 IF(INP(&H31) AND &H40)=0 THEN BEEP:PRINT"Hi-speed ｾﾝﾖｳ ! ":END
1020 CLEAR,&HBD9F
1030 IF PEEK(&HBFEE)=&HF0 THEN 1050
1040 GOSUB 1840
1050 DEFINT A-Z:COLOR 7:SCREEN 0,0:CONSOLE ,,0,1
1060 ON STOP GOSUB*STOP.:STOP ON
1070 WIDTH 80,25:POKE &HE64F,255:A$(0)="WHITE":A$(1)="RED  "
1080 SPRITE=&HBE00:DEF USR=&HBDA0
1090 C(0)=7:S(0)=3:C(1)=2:S(1)=2
1100 U(0)=70:V(0)=40:U(1)=34:V(1)=4
1110 FOR I=0 TO 7:COLOR=(I,I):NEXT
1120 CLS 3:COLOR 7
1130 GOSUB*DEMO.:COLOR=(0,1),(1,0)
1140 S0=0:S1=0
1150 X=V(1)+4:Y=20:XP=0:YP=0
1160 LINE(0,0)-(639,199),1,BF:LINE(V(1)*8,19)-((U(0)+4)*8,199),0,BF
1170 X(0)=U(0)-2:Y(0)=155:X(1)=V(1)+2:Y(1)=155
1180 T(0)=0:T(1)=0:K(0)=0:K(1)=0:XP=0
```

★セガのアレックスキッドのアレクは，巨人軍の江川選手に似ていると思うんですが（とくに耳が），影さんはどう思いますか？(滋賀県近江八幡市・おろか・ぶ14才)…【影：顔の形といい，耳といい，たしかに似ているな。】

PC－8801SRのV1－HとV2で動きます。V1－Sでは動くのですが遅くて話になりません。当然FR/MR，FH/MHでも動くでしょう。

なお，原作には付いていた音をほとんどつけませんでした。各自，付けて見てください。

おっと最後に，サーブボールをすぐにジャンピング・アタックしても相手のコートに入らないのであしからず。

★

```
1190 'main
1200 FOR I=0 TO 1000:NEXT:CLS:BEEP 1:A=0^0^0:BEEP 0
1210 LOCATE 22,0:COLOR 7
1220 PRINT USING"RED ## points.  VS  WHITE ## points.";S1,S0
1230 FOR I=19 TO 21:LOCATE 38,I:PRINT"■■";:NEXT
1240 COLOR 0
1250 FOR I=0 TO 1
1260 IF USR(I+3) AND K(I)=0 THEN K(I)=1:P(I)=13'JUMP
1270 ON K(I)GOTO *JUMP
1280 ON USR(I+1) GOSUB *MOVEL,*MOVER
1290 IF T(I)>0 THEN T(I)=T(I)-1
1300 POKE &HBE66,C(I):POKE &HBE12,S(I):POKE &HBE25,SGN(T(I))+I*2'COLOR:SCREEN
ARA                                                                        :CH
1310 CALL SPRITE(X(I),Y(I))
1320 ON USR(I+5) GOSUB*ATTACK'ATTACK
1330 NEXT
1340 X=X+XP:Y=Y-YP:IF YP>-12 THEN YP=YP-1
1350 IF X<V(1)-1 OR X>U(0)+1 THEN X=X-XP-XP:XP=-XP
1360 POKE &HBE66,4:POKE &HBE12,0:POKE &HBE25,4
1370 CALL SPRITE(X,Y):LOCATE X-4,22:PRINT"    ___    ";
1380 LOCATE X-3,23:PRINT"   —    ";
1390 IF Y>150 GOTO *FALL
1400 GOTO 1250
1410 *MOVER:IF X(I)<U(I) THEN X(I)=X(I)+2:RETURN ELSE RETURN
1420 *MOVEL:IF X(I)>V(I) THEN X(I)=X(I)-2:RETURN ELSE RETURN
1430 *JUMP
1440 Y(I)=Y(I)-P(I):P(I)=P(I)-1:IF P(I)=-14 THEN K(I)=0
1450 GOTO 1290
1460 *ATTACK
1470 T(I)=5
1480 IF ABS(X(I)-X)<4 AND ABS(Y(I)-Y)<16 THEN XP=-(X(I)-X)*(1-K(I))+4*K(I)*
1):YP=12-24*K(I)                                                      (I*2-
1490 RETURN
1500 *FALL
1510 IF X=37 THEN A$="LINE":GOTO 1540     'Xハ ク゛ウスウナノテ゛ アリエナイ
1520 IF X>37 THEN S1=S1+1:X=V(1)+4:I=1:GOTO 1540
1530 I=0:S0=S0+1:X=U(0)-4
1540 COLOR 6:LOCATE 37,18:PRINT A$(I)" !!!"
1550 FOR A=0 TO 2000:NEXT
1560 IF S0=12 THEN I=0:GOTO 1600
1570 IF S1=12 THEN I=1:GOTO 1600
1580 Y=150:YP=12
1590 GOTO 1170
1600 POKE &HBE66,C(I):POKE &HBE12,S(I):POKE &HBE25,I*2
1610 LOCATE 22,0:COLOR 7
1620 PRINT USING"RED ## points.  VS  WHITE ## points.";S1,S0
1630 BEEP 1:FOR A=0 TO 200:NEXT:BEEP 0
1640 COLOR 2-(I=0)*5:LOCATE 29,15:PRINT A$(I)" PLAYER WIN !!!
1650 Y(I)=155
1660 FOR A=0 TO 3:FOR B=-10 TO 10
1670 Y(I)=Y(I)+B
1680 CALL SPRITE(X(I),Y(I))
1690 FOR T=0 TO 20:NEXT
1700 NEXT:NEXT
1710 WHILE INKEY$<>"":WEND
1720 LOCATE 33,20:PRINT"HIT ANY KEY"
1730 IF INKEY$="" THEN 1730 ELSE 1110
1740 *STOP.
1750 FOR I=0 TO 7:COLOR=(I,I):NEXT
1760 COLOR 7:CLS 3
1770 END
1780 DATA 7E,3D,20,15,DB,00,FE,EF,20,04,3E,01,77,C9,FE,BF,  18  ' ADD=&HBDA0
1790 DATA 20,04,3E,02,77,C9,AF,77,C9,3D,20,0C,DB,06,FE,DF,  BA  ' ADD=&HBDB0
1800 DATA 28,E8,FE,7F,28,EC,18,EE,3D,20,08,DB,07,FE,FB,28,  0F  ' ADD=&HBDC0
1810 DATA D9,18,E3,3D,20,08,DB,06,FE,FD,28,CE,18,D8,3D,20,  58  ' ADD=&HBDD0
1820 DATA 08,DB,07,FE,7F,28,C3,18,CD,DB,04,FE,FD,28,BB,18,  0C  ' ADD=&HBDE0
1830 DATA C5,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,  C5  ' ADD=&HBDF0
1840 DATA F3,66,1A,6F,22,2F,BE,DB,32,F6,40,D3,32,3E,80,D3,  CA  ' ADD=&HBE00
1850 DATA 35,21,03,00,01,8E,BE,CD,46,BE,22,32,BE,EB,CD,7E,  BF  ' ADD=&HBE10
1860 DATA BE,CD,4E,BE,21,01,00,01,98,BE,CD,46,BE,D5,21,85,  5C  ' ADD=&HBE20
1870 DATA 3E,22,8E,BE,CD,7E,BE,D1,CD,64,BE,DB,32,E6,BF,D3,  FA  ' ADD=&HBE30
1880 DATA 32,AF,D3,35,FB,C9,CB,25,09,5E,23,56,2B,C9,3E,00,  AF  ' ADD=&HBE40
1890 DATA D3,34,3E,FF,06,10,11,4D,00,77,23,77,23,77,23,77,  FD  ' ADD=&HBE50
1900 DATA 19,10,F6,C9,EB,3E,06,D3,34,01,FF,10,3E,4C,ED,A0,  45  ' ADD=&HBE60
1910 DATA ED,A0,ED,A0,ED,A0,83,5F,30,01,14,10,EF,C9,5C,16,  08  ' ADD=&HBE70
1920 DATA C0,26,00,29,29,29,29,44,4D,29,29,09,19,C9,85,3E,  1B  ' ADD=&HBE80
1930 DATA 00,00,9B,08,41,38,00,00,B0,BE,F0,BE,30,BF,70,BF,  56  ' ADD=&HBE90
1940 DATA B0,BF,FF,00,FF,00,FF,00,FF,00,FF,00,FF,00,FF,00,  68  ' ADD=&HBEA0
1950 DATA 00,30,0C,00,00,FF,FF,00,01,FF,FF,80,63,E3,1F,CC,  EA  ' ADD=&HBEB0
1960 DATA E3,F3,9F,CE,F3,FF,FF,CF,FC,FF,FF,3F,FC,00,00,3F,  77  ' ADD=&HBEC0
1970 DATA 73,FF,FF,9E,0F,FF,FF,E0,3F,FF,FF,F8,15,55,55,50,  40  ' ADD=&HBED0
1980 DATA 3F,FF,FF,F8,0F,FF,FF,C0,3F,F8,7F,F8,00,00,00,00,  B0  ' ADD=&HBEE0
1990 DATA 00,30,0C,00,00,FF,FF,00,01,FF,FF,80,03,C7,8F,C0,  D2  ' ADD=&HBEF0
2000 DATA 03,E3,1F,C0,03,FF,FF,C0,00,FF,FF,00,0C,00,00,38,  C8  ' ADD=&HBF00
2010 DATA 1C,7F,FF,3E,3F,8F,FF,CF,3F,F3,FF,CF,1F,F5,55,3F,  1C  ' ADD=&HBF10
2020 DATA 03,EF,FC,FF,0C,1F,FF,3E,0F,FC,FF,C0,3F,F8,7F,F8,  CD  ' ADD=&HBF20
2030 DATA 00,30,0C,00,00,FF,FF,00,01,FF,FF,80,33,F8,C7,C6,  71  ' ADD=&HBF30
2040 DATA 73,F9,CF,C7,F3,FF,FF,CF,FC,FF,FF,3F,FC,00,00,3F,  36  ' ADD=&HBF40
2050 DATA 79,FF,FF,CE,07,FF,FF,F0,1F,FF,FF,FC,0A,AA,AA,A8,  59  ' ADD=&HBF50
2060 DATA 1F,FF,FF,FC,03,FF,FF,F0,1F,FE,1F,FC,00,00,00,00,  42  ' ADD=&HBF60
2070 DATA 00,30,0C,00,00,FF,FF,00,01,FF,FF,80,03,F1,E3,C0,  50  ' ADD=&HBF70
2080 DATA 03,F8,C7,C0,03,FF,FF,C0,00,FF,FF,00,1C,00,00,30,  8D  ' ADD=&HBF80
2090 DATA 7C,FF,FE,38,F3,FF,F1,FC,F3,FF,CF,FC,FC,AA,AF,F8,  9A  ' ADD=&HBF90
2100 DATA FF,3F,F7,C0,7C,FF,F8,30,03,FF,3F,F0,1F,FE,1F,FC,  01  ' ADD=&HBFA0
2110 DATA 00,0F,F0,00,00,FF,FF,00,03,FF,FF,C0,0F,FF,FF,F0,  BB  ' ADD=&HBFB0
2120 DATA 3F,FF,FF,FC,7F,FF,FF,FE,FF,FF,FF,FF,FF,FF,FF,FF,  AC  ' ADD=&HBFC0
2130 DATA FF,FF,FF,FF,FF,FF,FF,FF,7F,FF,FF,FE,3F,FF,FF,FC,  AC  ' ADD=&HBFD0
2140 DATA 0F,FF,FF,F0,03,FF,FF,C0,00,FF,FF,00,00,0F,F0,00,  BB  ' ADD=&HBFE0
2150 RESTORE:FOR I=&HBDA0 TO &HBFE0 STEP 16
2160 SUM=0:FOR J=0 TO 15:READ A$:A=VAL("&H"+A$)
2170 SUM=SUM+A:POKE I+J,A:NEXT
2180 READ SUM$:IF RIGHT$("0"+HEX$(SUM),2)<>LEFT$(SUM$,2) THEN *ERROR.
2190 NEXT
2200 RETURN
2210 *ERROR.:PRINT"ERROR in ";MID$(SUM$,INSTR(SUM$,"'")+6)
2220 *DEMO.
2230 DATA F8,44,44,78,44,44,F8
2240 DATA 30,48,84,FC,84,84,84
2250 DATA 80,80,80,80,80,80,FE
2260 DATA 80,80,80,80,80,80,FE
2270 R$=STRING$(40,&H1C):L$=STRING$(41,&H1D)
2280 FOR B=0 TO 7:B(B)=2^B:NEXT
2290 COLOR 6
2300 RESTORE 2230
2310 FOR I=0 TO 3
2320 FOR Y=0 TO 6
2330 READ A$:A=VAL("&H"+A$)
2340 LOCATE I*10+1,Y
2350 FOR B=7 TO 0 STEP -1
2360 IF (A AND B(B))>0 THEN PRINT"■";R$;"■";L$; ELSE PRINT" ";
2370 NEXT
2380 NEXT:NEXT
2390 COLOR 4
2400 LOCATE 10,14:PRINT"          PLAYER :   RED      WHITE
2410 LOCATE 10,15:PRINT"            MOVE :  5 <=> 7   4 <=> 6
2420 LOCATE 10,16:PRINT"            JUMP :     1         ケ
2430 LOCATE 10,17:PRINT"ATTACK & RECIEVE :     Q         ロ
2440 Y=155:C=-1:FOR X=V(1)+6 TO U(0)-6
2450 C=-C:POKE &HBE66,C(0):POKE &HBE12,S(0):POKE &HBE25,0+SGN(1+C)
2460 CALL SPRITE(X,Y)
2470 POKE &HBE66,C(1):POKE &HBE12,S(1):POKE &HBE25,2+SGN(1+C)
2480 XX=U(0)-X:CALL SPRITE(XX,Y)
2490 FOR A=0 TO 100:NEXT:NEXT
2500 LOCATE 35,23:PRINT"HIT ANY KEY":WHILE INKEY$="":WEND
2510 CLS
2520 RETURN
```

★僕は，影さんはとても頭がいい人だと思う。誌上で，ばかやってるだけだと思います。（愛知県春日市・ゆうゆに似た彼女がほしい!!15才）……【影：そこまで見ぬかれるとは…。編：影さんの頭って本当にいい形ですね。】

PC-9801シリーズ(N88(86)DISK BASIC)用

みかんがり



高峰　勇一

内容

モンスターたちと「みかんがり」をしてください。

使いかた・遊びかた

テンキーで自分を動かして，みかんを取っていってください。モンスターと1回すれちがうたびに体力が1ずつ減ります。体力がゼロになるとつかれて，終わりです（体力は画面下に表示してあります）。

それから，このゲームは面クリアをしないと，点数は入りません。?マークはボーナスです。再ゲームはスペース・キー，難易度は0が一番かんたんです。

プログラムのしくみ

たくさんのREM文を入れてあります。プログラムは極力わかりやすいように組んであります。

フローチャートは書きませんでした（どうもすみません）。バグは絶対ないと思います。

改造のアドバイス・苦労話

プログラムはものすごく理解しやすく組んだので改造も楽でしょう。また，ひまな人はタイトル画面や音楽（UVユーザーの人など）を付けてやってください。

苦労した点は，途中でプログラムの流れがわからなくなったりしたので，やっぱりフローチャートは書くべきだったと思いました。

《第1表》主な変数表

HI	ハイスコア
RO	ラウンド
SC	スコア
MY	体力
NN	難易度
GX，GY	自分の座標
X1，Y1：X2，Y2…	モンスターの座標
BO	自分がみかんを取った数
MI	モンスターがみかんを取った数
TI	タイム・カウント用
GA(,)	画面情報用

CHECKER FLAG

編：PC－9801用のゲームはみんな速いですね。

Dr.D：確かにそうじゃ。ときとして速すぎてゲームにならんこともあるくらいじゃ。

編：このゲームもそういう意味ではキワドイところですね。

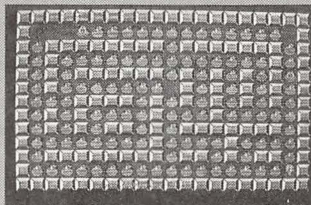
Dr.D：ワシにはちょっときついな。影君にはちょうどいいようだが。

編：リストについてはどうですか。

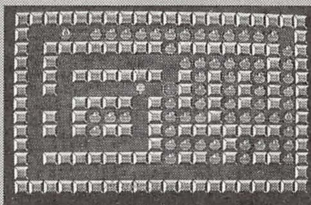
Dr.D：見やすく，わかりやすいな。しかし，データにチェックサムがないのはよくないぞ。

ナンイド゛?(0−9)

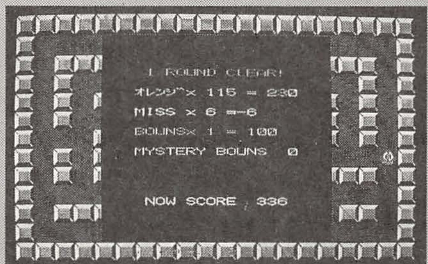
▲《写真1》はじめに難易度を設定します。最初は，一番簡単な0からやってみよう



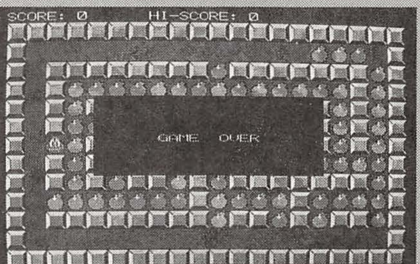
◀《写真2》ゲーム・スタート。右下にいるのが自分です。うまくみかんを取ろう



◀《写真3》しばらく，みかんを取りつづけると？マークのボーナスがでてきます



▶《写真4》画面上のみかんをすべて取ると面クリア。得点の内容が詳しく表示されます



▶《写真5》モンスターと1回ぶつかれば，体力が1減ります。全部なくなるとゲーム・オーバー

★ぼくの友人は，プリンタ用紙がないからと言って，障子紙をかわりに使った。今に，トイレット・ペーパーを使いそうです。(静岡県清水市・沢野貴久14才)……【編：リストアウトしたあとも，障子にはれるから一石二鳥だね。】

```
1000 '■■■■■■■■■■ ﾐｶﾝｶﾞﾘ ｷｮｳｿｳ FOR PC-9801/E/F/M/U/V ｼﾘｰｽﾞ ■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■
1010 WIDTH 40,25:CONSOLE 0,25,0,1:SCREEN 0,0:DEFINT A-Z:RANDOMIZE TIME/4
1020 LOCATE 12,10:PRINT"Wait a moment."
1030 GOSUB 2220
1040 RO=1:SC=0:MY=10
1050 CLS 3:PRINT"ﾅﾝｲﾄﾞ?(0-9)";:NN=VAL(INPUT$(1)):NN=NN+1
1060 S1=0:S2=0:BT=0:ST=0:BO=0:GOSUB 2040:GOSUB 1940
1070 '■■■■■■■■■■ ﾒｲﾝ ﾙｰﾁﾝ ■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■
1080 IF S1=0 THEN GOSUB 1130
1090 IF S2=0 THEN GOSUB 1250:GOSUB 1400
1100 IF (GX=X1 AND GY=Y1) OR (GX=X2 AND GY=Y2) THEN GOSUB 1910
1110 GOSUB 1530
1120 GOTO 1070
1130 '■■■■■■■■■■ ｼﾞﾌﾞﾝ ｲﾄﾞｳ ■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■
1140 IN=(INP(&HE0) AND INP(&HE1))
1150 AX=((IN=239)-(IN=191))+GX
1160 AY=((IN=254)-(IN=251))+GY
1170 ON GA(AX,AY)+1 GOTO 1220,1180,1190,1180,1620,1690
1180 RETURN
1190 GA(AX,AY)=0:DO=DO-1:BO=BO+1
1200 IF BO=50 THEN GOSUB 1580
1210 IF DO=0  THEN GOSUB 1220:GOTO 1770
1220 PUT@(GX*32,GY*15),B%,PSET:GA(GX,GY)=0:GX=AX:GY=AY
1230 PUT@(GX*32,GY*15),G%,PSET
1240 RETURN
1250 '■■■■■■■■■■ ﾓﾝｽﾀｰ 1 ■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■
1260 IF RND>NN/10 THEN RETURN
1270 PUT@(X1*32,Y1*15),B%,PSET
1280 IF GA(X1,Y1)=0 THEN 1320
1290 IF GA(X1,Y1)=2 THEN GOSUB 1380
1300 IF GA(X1,Y1)=4 THEN GOSUB 1650
1310 IF GA(X1,Y1)=5 THEN PUT@(X1*32,Y1*15),S%,PSET
1320 V1=SGN(GX-X1):W1=SGN(GY-Y1)
1330 IF GA(X1+V1,Y1)<>1 THEN IF X1=GX THEN 1340 ELSE X1=X1+V1:GOTO 1360
1340 IF GA(X1,Y1+W1)<>1 THEN Y1=Y1+W1:GOTO 1360
1350 IF GA(X1,Y1-W1)<>1 THEN Y1=Y1-W1
1360 PUT@(X1*32,Y1*15),T%,PSET
1370 RETURN
1380 GA(X1,Y1)=0:DO=DO-1:MI=MI+1:IF DO=0 THEN 1770
1390 RETURN
1400 '■■■■■■■■■■ ﾓﾝｽﾀｰ 2 ■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■
1410 IF RND>NN/10 THEN RETURN
1420 PUT@(X2*32,Y2*15),B%,PSET
1430 IF GA(X2,Y2)=0 THEN 1470
1440 IF GA(X2,Y2)=2 THEN PUT@(X2*32,Y2*15),O%,PSET
1450 IF GA(X2,Y2)=4 THEN PUT@(X2*32,Y2*15),Q%,PSET
1460 IF GA(X2,Y2)=5 THEN MO=1:GOSUB 1690
1470 V2=SGN(GX-X2):W2=SGN(GY-Y2)
1480 IF GA(X2,Y2+W2)<>1 THEN IF Y2=GY THEN 1490 ELSE Y2=Y2+W2:GOTO 1510
1490 IF GA(X2+V2,Y2)<>1 THEN X2=X2+V2:GOTO 1510
1500 IF GA(X2-V2,Y2)<>1 THEN X2=X2-V2
1510 PUT@(X2*32,Y2*15),T%,PSET
1520 RETURN
1530 '■■■■■■■■■■ ﾀｲﾏｰ ■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■
1540 IF S1=0 AND S2=0 THEN RETURN
1550 TI=TI+1
1560 IF TI=300 THEN S1=0:S2=0:TI=0
1570 RETURN
1580 '■■■■■■■■■■ BONUS ﾀｰｹﾞｯﾄ ■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■
1590 GA(BX,BY)=4
1600 PUT@(BX*32,BY*15),Q%,PSET
1610 RETURN
1620 '■■■■■■■■■■ BONUS GET ■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■
1630 GOSUB 1730:BT=1
1640 RETURN
1650 '■■■■■■■■■■ ｽﾅﾄﾞｹｲ ■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■
1660 GA(BX,BY)=5
1670 PUT@(BX*32,BY*15),S%,PSET
1680 RETURN
1690 '■■■■■■■■■■ ｽﾅﾄﾞｹｲ ﾄｯﾀ ■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■
1700 GOSUB 1730:ST=1
1710 IF MO=1 THEN S1=1:MO=0 ELSE S2=1
1720 RETURN
1730 '■■■■■■■■■■ ﾀｰｹﾞｯﾄ ｹｽ ■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■
1740 GA(BX,BY)=0
1750 PUT@(BX*32,BY*15),B%,PSET
1760 RETURN
1770 '■■■■■■■■■■ ｸﾘｱｰ ■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■
1780 NN=NN+1:IF NN=11 THEN NN=10
1790 RO=RO+1:MY=MY+1
1800 LINE(140,16)-(500,180),0,BF
1810 COLOR 2:LOCATE 12, 5:PRINT RO-1;"ROUND CLEAR!"
1820 COLOR 1:LOCATE 12, 7:PRINT"ｵﾚﾝｼﾞx";BO;"=";BO*RO
1830 COLOR 3:LOCATE 12, 9:PRINT"MISS x";MI;"=";MI*(-1)
1840 COLOR 4:LOCATE 12,11:PRINT"BOUNSx";BT;"=";RO*BT*50
1850 COLOR 6:LOCATE 12,13:PRINT"MYSTERY BOUNS ";ST*RO*10
1860 COLOR 7
1870 SC=SC+((BO*RO)+(BT*RO*50)+(ST*RO*10))-(MI*(-1))
1880 LOCATE 13,18:PRINT"NOW SCORE ";SC
1890 FOR I=0 TO 20000:NEXT I
1900 CLS 3:GOTO 1060
1910 '■■■■■■■■■■ ﾔﾗﾚﾀ ■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■
1920 FOR I=0 TO 50:BEEP 1:BEEP 0:NEXT I
1930 MY=MY-1:IF MY=-1 THEN 1960
1940 COLOR 2:LOCATE 12,23:PRINT"ﾊﾞｲﾀﾘﾃｨ:";MY
1950 RETURN
1960 '■■■■■■■■■■ GAME OVER ■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■
1970 CLS
```

★ぼくは，いつも髪の毛が立っているので，うしろのＩ君に，「ハリネズミだ！」と言われ，髪を切ったら「しばふ頭！」と言ってひやかされたバカものだ！（神奈川県川崎市・岩沢郁仁12才）……【Dr.D：うらやましい！】

```
1980 FOR I=0 TO 7:ROLL -1:NEXT I
1990 LINE(140,66)-(500,130),0,BF
2000 COLOR 2:LOCATE 15,12:PRINT"GAME  OVER"
2010 IF SC>HI THEN HI=SC
2020 COLOR 1:LOCATE  0, 0:PRINT"SCORE:";SC;"     HI-SCORE:";HI;
2030 IF INKEY$=" " THEN 1040 ELSE 2030
2040 '■■■■■■■■■■■ ガメン ■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■
2050 CLS 3
2060 RESTORE 2860:KA(0)=2:KA(1)=0:KA(2)=1:DO=0
2070 FOR I=0 TO 12:FOR J=0 TO 2
2080 READ GA$(J,I):NEXT J,I
2090 LO=RO MOD 3
2100 FOR I=0 TO 12:FOR J=0 TO 19
2110 GA(J,I)=VAL(MID$(GA$(KA(LO),I),J+1,1))
2120 ON GA(J,I)+1 GOSUB 2150,2160,2170,2180,2190,2200,2210
2130 NEXT J,I
2140 RETURN
2150 PUT@(J*32,I*15),B%,PSET:RETURN
2160 PUT@(J*32,I*15),K%,PSET:RETURN
2170 PUT@(J*32,I*15),O%,PSET:DO=DO+1:RETURN
2180 PUT@(J*32,I*15),G%,PSET:GX=J:GY=I:RETURN
2190 PUT@(J*32,I*15),T%,PSET:X1=J:Y1=I:GA(J,I)=0:RETURN
2200 PUT@(J*32,I*15),T%,PSET:X2=J:Y2=I:GA(J,I)=0:RETURN
2210 PUT@(J*32,I*15),B%,PSET:BX=J:BY=I:GA(J,I)=0:RETURN
2220 '■■■■■■■■■■■ ハイレツ ヘンスウ ■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■
2230 DIM Q%(97),O%(97),S%(97),G%(97),T%(97),K%(97),B%(97)
2240 DIM DA$(7,97),GA$(2,12),GA(19,12)
2250 '■■■■■■■■■■■ キャラクタ ■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■
2260 RESTORE 2380
2270 FOR I=0 TO 5:FOR J=0 TO 97:READ DA$(I,J):NEXT J,I
2280 FOR I=0 TO 97
2290 Q%(I)=VAL("&H"+DA$(0,I)):O%(I)=VAL("&H"+DA$(1,I))
2300 S%(I)=VAL("&H"+DA$(2,I)):G%(I)=VAL("&H"+DA$(3,I))
2310 T%(I)=VAL("&H"+DA$(4,I)):K%(I)=VAL("&H"+DA$(5,I))
2320 NEXT I
2330 LINE(0,0)-(34,17),4,B:PAINT(1,1),CHR$(0)+CHR$(0)+CHR$(&HAA),4
2340 GET@(2,1)-(33,15),B%
2350 RETURN
2360 '■■■■■■■■■■■ キャラクタ データ ■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■
2370 '? ブロック
2380 DATA 0020,000F,0000,0000,FF03,C0FF,FFA3,C2FF,0000,0000,000C,3000,008C,3000
2390 DATA 0000,0000,5530,0C55,5530,0C55,0000,0000,55C1,4355,55C1,4355,0000,0000
2400 DATA 5FC5,53FD,40C5,5301,0000,0000,7DC5,535F,05C5,5350,0000,0000,7DC5,535F
2410 DATA 05C5,5350,0000,0000,55C5,53FD,55C5,5301,0000,0000,57C5,53D5,54C5,5315
2420 DATA 0000,0000,57C5,53D5,54C5,5315,0000,0000,55C5,5355,55C5,5355,0000,0000
2430 DATA 57C1,43D5,54C1,4315,0000,0000,5530,0C55,5530,0C55,0000,0000,000C,3000
2440 DATA 008C,3000,0000,0000,FF03,C0FF,FFA3,C2FF,0000,0000,0000,0000,0000,0000
2450 'オレンジ
2460 DATA 0020,000F,0000,0000,0000,0000,AAAA,AAAA,0000,0000,0000,0000,AAAA,AA80
2470 DATA 0000,0000,0000,0000,A8AA,0A3C,0300,0000,0300,0000,A3AA,CAFF,0300,0000
2480 DATA 0300,0000,03AA,0A3F,0F00,00C0,FF00,00FF,AFA8,0AEA,0300,0000,FF03,C0FF
2490 DATA ABA2,82AA,0000,0000,FF0F,F0FF,AA8A,A2AA,0000,0000,FF0F,F0FF,AA8A,A2AA
2500 DATA 0000,0000,FF0F,F0FF,AA8A,A2AA,0000,0000,FF0F,F0FF,AA8A,A2AA,0000,0000
2510 DATA FF03,C0FF,AAA2,82AA,0000,0000,FF03,C0FF,AAAA,8AAA,0000,0000,3F00,00FC
2520 DATA 2AA8,0AA8,0000,0000,0000,0000,80AA,AA00,0000,0000,0000,0000,0000,0000
2530 'スナドケイ
2540 DATA 0020,000F,FF00,00FF,FF00,00FF,00A8,2A00,FF03,C0FF,FF03,C0FF,3FA8,0AFC
2550 DATA FF00,00FF,C000,0003,FFA8,2AFF,3000,000C,3A00,00AC,30AA,AA0C,3000,000C
2560 DATA 3A00,00AC,B0AA,AA0C,0C00,0030,0E00,00B0,8CAA,AA32,0000,00C0,3000,00C0
2570 DATA A0AA,AACA,0300,0000,0300,00C0,A3AA,AA0A,0C00,00F0,0E00,0030,8CAA,AAF2
2580 DATA 3E00,003C,3000,008C,BEAA,AA3C,3C00,00FC,3200,000C,3CAA,AAFC,FF00,003F
2590 DATA C000,0083,FFA8,2A3F,F000,000F,CA00,00A3,F0A8,2A0F,FF03,C0FF,FF03,C0FF
2600 DATA 3FA8,4AFC,FF00,00FF,FF00,00FF,00A8,2A00,0000,0000,0000,0000,0000,0000
2610 'ジブン
2620 DATA 0020,000F,0000,0000,0000,0000,80AA,AA02,0A00,00A8,1F00,00F8,8AAA,AAA8
2630 DATA 2A00,00AA,7F00,00FE,2AAA,2AAA,AA00,80AA,FF01,80FF,AAA8,AAAA,BE00,80FA
2640 DATA FF01,80FF,BEA8,AAFA,BA00,80BA,FB01,80BF,BAA8,AABA,BA00,80BA,FB01,80BF
2650 DATA BAA8,AABA,BA00,80FA,FF01,80FF,BAA8,AAFA,AA00,80AA,FF01,80FF,AAA8,AAAA
2660 DATA 0A00,00A8,1F00,00F8,0AA8,2AA8,0200,00A0,E703,C0E7,02A0,0AA0,0200,00A0
2670 DATA F707,E0EF,02A0,0AA0,0200,00A0,F70F,F0EF,02A0,02A0,0000,0000,E007,E007
2680 DATA 00A0,0A00,0000,0000,0000,0000,0AA8,0AA8,0000,0000,0000,0000,0000,0000
2690 'テキ
2700 DATA 0020,000F,0000,0000,0000,0000,A0AA,AA0A,0000,0000,0F00,00F0,80AA,AA02
2710 DATA 0000,0000,3F00,00FC,00AA,AA00,0C00,0030,FF00,00FF,0CAA,2A30,3E00,007C
2720 DATA FF00,00FF,3EA8,2A7C,7200,004E,F303,C0CF,72A0,0A4E,E200,0047,E30F,F0C7
2730 DATA E280,0247,E200,0047,E33F,FCC7,E280,0047,7200,004E,F33F,FCCF,7280,004E
2740 DATA 0C00,0070,FF3F,FCFF,0C80,0070,0000,0000,FF3F,FCFF,0080,0000,B601,00DB
2750 DATA B60D,30DB,B681,02DB,0900,0024,C903,C027,09A0,0A24,0000,0000,3F00,00FC
2760 DATA 00A8,2A00,0000,0000,0000,0000,80AA,AA02,0000,0000,0000,0000,0000,0000
2770 'カベ
2780 DATA 0020,000F,0000,0000,0000,0000,0000,0000,FF1F,FEFF,FF1F,FEFF,FF1F,FEFF
2790 DATA FF67,F8FF,FF67,F8FF,FF67,F8FF,FF79,E0FF,FF79,E0FF,FF79,E0FF,557F,4055
2800 DATA AA7E,A0AA,AA7E,A0AA,557F,4055,AA7E,A0AA,AA7E,A0AA,557F,4055,AA7E,A0AA
2810 DATA AA7E,A0AA,557F,4055,AA7E,A0AA,AA7E,A0AA,557F,4055,AA7E,A0AA,AA7E,A0AA
2820 DATA 557F,4055,AA7E,A0AA,AA7E,A0AA,557F,4055,AA7E,A0AA,AA7E,A0AA,557F,4055
2830 DATA AA7E,A0AA,AA7E,A0AA,0078,1800,0078,1800,0078,1800,0060,0600,0060,0600
2840 DATA 0060,0600,0000,0000,0000,0000,0000,0000,0000,0000,0000,0000,0000,0000
2850 '■■■■■■■■■■■ ガメン データ ■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■
2860 DATA 11111111111111111111,11111111111111111111,11111111111111111111
2870 DATA 14222222222222222251,12222222222222222221,12222222222222222221
2880 DATA 12111111121111111121,12111111121111111121,12222122221222222321
2890 DATA 12122222222222222121,12142222222222222121,12111111121111112221
2900 DATA 12121111112121212121,12121111111111112121,12222104121051001211
2910 DATA 12122222226121212121,12122222222222212121,12222100121001001211
2920 DATA 12221111212121212121,12122111111111212121,12222100160001222221
2930 DATA 12121222122212222221,12122122262222212121,12221000120001222221
2940 DATA 12121211212111111121,12122121111111212121,12210010120001222221
2950 DATA 12222222212221222221,12122222222222225121,12210001120012222221
2960 DATA 12111111112112121121,12121111111111111121,12222222222222222221
2970 DATA 12222222222222222231,12222222223222222221,12222222222222222221
2980 DATA 11111111111111111111,11111111111111111111,11111111111111111111
```

PC-9801シリーズ

★私は，昔学校のまわりの田んぼを走っていたので，イタチと呼ばれていた。そのとき，サングラスをかけたイタチがいた，もしかしたら…。(埼玉県坂戸市・LOVELY BOY16才)……【影：私は何もイタチません。】

S1用 時の（ヨウセイ）YOUSEI

えすいちくん



物　語

私は時の妖精ティーナ。私の仕事は，ここ平和の森バイナリーの季節を変えることにある。

しかし，昼にこの仕事をすると，人間たちにつかまってしまい，見せ物小屋に売られてしまうため，夜の間に仕事をしあげなければならない。しかも，このいそがしいときに，小悪魔ターナがおそいかかってきた。こりゃ大変だ!!

遊びかた

ティーナを2468で動かして木を押し，右側の木と左側の木のポジションを入れかえればよいのです。

スペース・キーで敵とタイムを数秒間止める魔法が使えます。しかし，パワーが一つ減ってしまいます。パワーは，最初10あり，敵につかまると3減ります。

パワーがマイナスになったり，タイムがなくなる（左上の月が右端にいって朝になる）と，一つ生命を失います。持っている生命三つをすべて使いきると，ゲーム・オーバーです。

ただし，1シーズンごとに生命は三つにもどります。

また，ゲームがクリア不可能になってしまったら，Gを押すと，その面の最初に時をもどす魔法が使えますが，とても精神面を使うので，生命を一つ失います。面ができたとき，EXITの上でGキーを押すと，面クリアとなります。

おまけ

このゲームは，面が横に春夏秋冬とつながっており，そのうちの2画面がゲーム面として使われているのです。1面では春の木と夏の木を交換するので，春に夏がおとずれた，とまあこういうわけなんです。

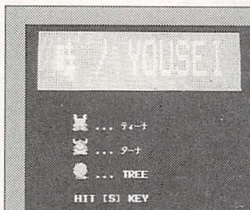
これを冬まで行なうと，一つ季節がずれて，1シーズン・クリアとなります。面は4シーズン分，つまり，1年分用意してあります。

書き忘れていましたが，敵は木でつぶせます。しかし，すぐに穴から復活します。改造は変数表を参考にしてください。

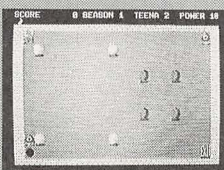
参考：
ベーマガ '86年7月号
Mr. I LOVE YOU氏
「探偵物語 Part 2」

《第1表》変数表

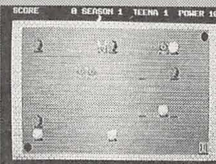
R1	ラウンド
R2	季節
SC	スコア
YO	自分の数
PO	パワー
G	タイム
MX(n)，MY(n)	敵の座標
X，Y	自分の座標
T	敵の動きを止めるフラグ



▲《写真1》時のYOUSEIのタイトル。キャラクターがかわいいね



◀《写真2》左上に現れるのがティーナ。左と右の木のポジションを入れかえよう



▶《写真3》わっせ，わっせと木を動かすティーナ。これで敵もつぶせるぞ



▲《写真4》クリアすると，つぎは夏の木と秋の木を交換するのですぞ



▶《写真5》よし，2シーズン目に突入。木の本数が増えてもう大変

CHECKER FLAG

Dr.D：上デキじゃ。ゲームは大変おもしろいし，プログラムも短く，うまく作ってある。

編：今までのS1のなかでは最高のできじゃないですかね。

Dr.D：うむ。今までは，S1なんだから大きなキャラを使え，と言い続けてきたが，このゲームに関しては，そんなことは言うまい。

編：ゲームのストーリーもいいですよ。木を春→夏→秋→冬と変えていくなんて，いいじゃないですか。

★とうとう影さんの上に載ってしまった。影さん，重たいですか？軽いですか？（鳥取県東伯郡・大栄西瓜14才）
……【つぐ美：失礼ねー。影：重たいという言葉に敏感なんだから。】

```
10 SCREEN 1,,1:CONSOLE0,25,0:WIDTH40:COLOR 7,,0:PALETTE
20 FOR I=0 TO 1:SYMBOL(I,0),"ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ0123456789",,,,PSET:NEXT
30 FOR I=0 TO 25:IMAGE(I*8,0),I+65:NEXT:FOR I=26 TO 35:IMAGE(I*8,0),I+22:NEXT
40 CLS:DEFINT A-Z:RANDOMIZE(-TIME):GOSUB920:CLS:PALETTE 1,0:PLAY"T255"
50 'ﾄﾄﾄﾄﾄ START ﾄﾄﾄﾄﾄﾄﾄﾄﾄﾄﾄﾄﾄﾄﾄﾄﾄﾄﾄﾄﾄﾄﾄﾄﾄﾄﾄﾄﾄﾄﾄﾄﾄﾄﾄﾄﾄﾄﾄﾄﾄﾄﾄﾄﾄﾄﾄﾄﾄﾄﾄﾄﾄﾄﾄﾄﾄﾄﾄ
60 YO=3:FOR I=0 TO 3:READ M$:IG$(146)="0","0",M$:SYMBOL(I*8,0),"ｲ":NEXT
70 IF R2=3 THEN R2=0:R1=R1+1:SC=SC+YO*100:IF R1=5 THEN 680 ELSE 60
80 ON R2+1 GOSUB 780,830,880
90 LINE(0,16)-(639,191),,1,BF:PAINT(0,16),CHR$(0)+CHR$(&HFF)+CHR$(&H55),0
100 IMAGE(0,16),&H93:FOR I=0 TO 1:MX(I)=IX(I):MY(I)=IY(I):CIRCLE(IX(I)*32+48,IY(
I)*16+16),12,1:PAINT(IX(I)*32+48,IY(I)*16+16),1,1:NEXT
110 POKE&HFFE0,4:X=0:Y=1:PO=10:G=0:SYMBOL(576,168),"EXIT",,2
120 FOR I=2 TO 23:LOCATE0,I:PRINTSTRING$(40,"ｰ");:NEXT
130 FOR I=3 TO 22:LOCATE2,I:PRINTSTRING$(36," ");:NEXT
140 LOCATE0,0:PRINT"SCORE           SEASON";R1;" TEENA";YO;" POWER";PO;
150 FOR I=0 TO 15:FOR J=0 TO 7
160 IF POINT(I+R2*8,J)<>1 THEN 200
170 LINE(I*32+68,J*16+55)-(I*32+90,J*16+55),,1
180 IF I<8 THEN PUT@C(I*2+4,J*2+5),T1%:GOTO200
190 PUT@C(I*2+4,J*2+5),T2%
200 NEXT:NEXT:PUT@C(X*2+2,Y*2+1),Y%:LOCATE7,0:PRINTUSING"#####";SC
210 'ﾄﾄﾄﾄﾄ MAIN ﾄﾄﾄﾄﾄﾄﾄﾄﾄﾄﾄﾄﾄﾄﾄﾄﾄﾄﾄﾄﾄﾄﾄﾄﾄﾄﾄﾄﾄﾄﾄﾄﾄﾄﾄﾄﾄﾄﾄﾄﾄﾄﾄﾄﾄﾄﾄﾄﾄﾄﾄﾄﾄﾄﾄﾄﾄﾄﾄﾄ
220 LOCATE37,0:PRINTPO;:Q=PEEK(&HFFE0)
230 ON P(Q) GOSUB 370,380,390,400,510,530
240 QQ=PEEK(&HFFE0):IF T>0 THEN T=T-1:FORI=0TO200:NEXT:GOTO220
250 G=G+1:SYMBOL(G/R1+1,8),"ｰ",2:IF G/R1+1=624 OR PO<0 THEN GOSUB 530
260 'ﾄﾄﾄﾄﾄ ﾀｰﾅ MOVE ﾄﾄﾄﾄﾄﾄﾄﾄﾄﾄﾄﾄﾄﾄﾄﾄﾄﾄﾄﾄﾄﾄﾄﾄﾄﾄﾄﾄﾄﾄﾄﾄﾄﾄﾄﾄﾄﾄﾄﾄﾄﾄﾄﾄﾄﾄﾄﾄﾄﾄﾄﾄﾄﾄ
270 F=-(F=0):ON RND*5 GOTO 290,280,290,300,310
280 TY=0:TX=SGN(X-MX(F)):GOTO320
290 TX=0:TY=SGN(Y-MY(F)):GOTO320
300 TY=0:TX=RND*2-1:GOTO320
310 TX=0:TY=RND*2-1
320 S=SCREEN((MX(F)+TX)*2+2,(MY(F)+TY)*2+1)
330 IF S=&H80 THEN PLAY"O3L20CECECE":PO=PO-3
340 IF S<>&H20 THEN 220
350 PUT@C(MX(F)*2+2,MY(F)*2+1),W%:MX(F)=MX(F)+TX:MY(F)=MY(F)+TY:PUT@C(MX(F)*2+2,
MY(F)*2+1),M%:GOTO220
360 'ﾄﾄﾄﾄﾄ ﾃｨｰﾅ MOVE ﾄﾄﾄﾄﾄﾄﾄﾄﾄﾄﾄﾄﾄﾄﾄﾄﾄﾄﾄﾄﾄﾄﾄﾄﾄﾄﾄﾄﾄﾄﾄﾄﾄﾄﾄﾄﾄﾄﾄﾄﾄﾄﾄﾄﾄﾄﾄﾄﾄﾄﾄﾄﾄ
370 XX=-1:YY=0:GOTO410
380 XX=1:YY=0:GOTO410
390 XX=0:YY=-1:IF Y=1 THEN RETURN ELSE 410
400 XX=0:YY=1
410 SX=(X+XX)*2+2:SY=(Y+YY)*2+1:UX=SX+XX*2:UY=SY+YY*2
420 S1=SCREEN(SX,SY):S2=SCREEN(UX,UY)
430 IF S1=&H20 THEN 480
440 IF (S1<>&H88)*(S1<>&H8C)+(S2<>&H20)*(S2<>&H84) THEN RETURN
450 GET@C(SX,SY)-(SX+1,SY+1),T3%
460 FOR I=0 TO 1:IF UX=MX(I)*2+2 AND UY=MY(I)*2+1 THEN GOSUB490
470 NEXT:PUT@C(UX,UY),T3%
480 PUT@C(X*2+2,Y*2+1),W%:X=X+XX:Y=Y+YY:PUT@C(X*2+2,Y*2+1),Y%:RETURN
490 SOUND 8,12:SOUND 7,&HFE:FOR J=0 TO 99 STEP3:SOUND 0,J:NEXT:SOUND 8,0:MX(I)=I
X(I):MY(I)=IY(I):RETURN
500 'ﾄﾄﾄﾄﾄ 時 ヨ ト マレ ﾄﾄﾄﾄﾄﾄﾄﾄﾄﾄﾄﾄﾄﾄﾄﾄﾄﾄﾄﾄﾄﾄﾄﾄﾄﾄﾄﾄﾄﾄﾄﾄﾄﾄﾄﾄﾄﾄﾄﾄﾄﾄﾄﾄﾄﾄﾄﾄﾄﾄﾄﾄ
510 PLAY"O5L20CDEFGAB":T=T+10:PO=PO-1:RETURN
520 'ﾄﾄﾄﾄﾄ ｼﾞﾒﾂ! ﾄﾄﾄﾄﾄﾄﾄﾄﾄﾄﾄﾄﾄﾄﾄﾄﾄﾄﾄﾄﾄﾄﾄﾄﾄﾄﾄﾄﾄﾄﾄﾄﾄﾄﾄﾄﾄﾄﾄﾄﾄﾄﾄﾄﾄﾄﾄﾄﾄﾄﾄﾄﾄﾄﾄﾄ
530 POKE&HFFE0,&H44:SYMBOL(G/R1+1,8)," ",2:IF X<>17 OR Y<>10 THEN 600
540 RR=0:FOR I=0 TO 15:FOR J=0 TO 7
550 IF POINT(I+R2*8,J)<>1 THEN 580
560 IF I<8 AND SCREEN(I*2+4,J*2+5)=&H8C THEN RR=RR+1
570 IF SCREEN(I*2+4,J*2+5)=&H88 THEN RR=RR+1
580 NEXT:NEXT:IF RR=(R1*4)+4 THEN R2=R2+1:GOTO650
590 'ﾄﾄﾄﾄﾄ ｼﾝﾀﾞ ﾄﾄﾄﾄﾄﾄﾄﾄﾄﾄﾄﾄﾄﾄﾄﾄﾄﾄﾄﾄﾄﾄﾄﾄﾄﾄﾄﾄﾄﾄﾄﾄﾄﾄﾄﾄﾄﾄﾄﾄﾄﾄﾄﾄﾄﾄﾄﾄﾄﾄﾄﾄﾄﾄﾄﾄﾄ
600 PLAY"O4L8AAAL1F":YO=YO-1
610 IF YO<>0 THEN RETURN90
620 CLS:LOCATE12,10:PRINT"ｺﾉ ｳﾂｹﾓﾉ ﾒｶﾞ!":LOCATE14,12:PRINT"GAME OVER"
630 LOCATE12,14:PRINT"PUSH [R] KEY!":IF INKEY$="R" THEN RUN ELSE 630
640 'ﾄﾄﾄﾄﾄ CLEAR ﾄﾄﾄﾄﾄﾄﾄﾄﾄﾄﾄﾄﾄﾄﾄﾄﾄﾄﾄﾄﾄﾄﾄﾄﾄﾄﾄﾄﾄﾄﾄﾄﾄﾄﾄﾄﾄﾄﾄﾄﾄﾄﾄﾄﾄﾄﾄﾄﾄﾄﾄﾄﾄﾄﾄﾄﾄ
650 LOCATEX*2,Y*2:PRINT"CLEAR!":PLAY"O5L6CEFL3GECDC"
660 SC=SC+(PO*10)+(R2+1)*(50*R1):RETURN70
670 'ﾄﾄﾄﾄﾄ ENDING ﾄﾄﾄﾄﾄﾄﾄﾄﾄﾄﾄﾄﾄﾄﾄﾄﾄﾄﾄﾄﾄﾄﾄﾄﾄﾄﾄﾄﾄﾄﾄﾄﾄﾄﾄﾄﾄﾄﾄﾄﾄﾄﾄﾄﾄﾄﾄﾄﾄﾄﾄﾄﾄﾄﾄ
680 CLS:FOR I=0 TO 100:COLOR RND*5+2:LOCATERND*39,RND*23:PRINT"♥";:NEXT
690 COLOR 1:LOCATE10,10:PRINT" CONGRATULATIONS! ":PALETTE 1,10
700 POKE&HFFE0,&H44:PLAY"O6L12CDEFGAB"
710 FOR I=2 TO 7:PALETTE 1,I+8:FOR J=0 TO 100:NEXT:NEXT:GOTO700
720 'ﾄﾄﾄﾄﾄ MAZE DATA ﾄﾄﾄﾄﾄﾄﾄﾄﾄﾄﾄﾄﾄﾄﾄﾄﾄﾄﾄﾄﾄﾄﾄﾄﾄﾄﾄﾄﾄﾄﾄﾄﾄﾄﾄﾄﾄﾄﾄﾄﾄﾄﾄﾄﾄﾄﾄﾄﾄﾄﾄﾄﾄ
730 DATA 8100000000000081,0000240000240000,0800100000100008,0001004200800000
740 DATA 0008042004201000,000C000808001800,0020084002100400,0020408102040000
750 DATA 1000240180240008,0024420000422400,0042240000244200,0042100420084200
760 DATA 0000003C2A2A0000,0000302830283000,0018241008241800,00081808080808 1C
770 'ﾄﾄﾄﾄﾄ ﾅﾂ ﾉ ｷ ﾄﾄﾄﾄﾄﾄﾄﾄﾄﾄﾄﾄﾄﾄﾄﾄﾄﾄﾄﾄﾄﾄﾄﾄﾄﾄﾄﾄﾄﾄﾄﾄﾄﾄﾄﾄﾄﾄﾄﾄﾄﾄﾄﾄﾄﾄﾄﾄﾄﾄﾄﾄﾄﾄﾄ
780 IG$(140)="0",A$(1),"0100080002002000"
790 IG$(141)="0",B$(1),"C0F8341C2E3C1EBA"
800 IG$(142)="0000000000031F00",C$(1),"080020010810201F"
810 IG$(143)="000000000C0F000",D$(1),"1E7C2CF8E0380FFC":RETURN
820 'ﾄﾄﾄﾄﾄ ｱｷ ﾉ ｷ ﾄﾄﾄﾄﾄﾄﾄﾄﾄﾄﾄﾄﾄﾄﾄﾄﾄﾄﾄﾄﾄﾄﾄﾄﾄﾄﾄﾄﾄﾄﾄﾄﾄﾄﾄﾄﾄﾄﾄﾄﾄﾄﾄﾄﾄﾄﾄﾄﾄﾄﾄﾄﾄﾄﾄ
830 IG$(140)=A$(0),A$(1),"0"
840 IG$(141)=B$(0),B$(1),"0"
850 IG$(142)=C$(0),C$(1),"000000000010201F"
860 IG$(143)=D$(0),D$(1),"00000000000380FFC":RETURN
870 'ﾄﾄﾄﾄﾄ ﾌﾕ ﾉ ｷ ﾄﾄﾄﾄﾄﾄﾄﾄﾄﾄﾄﾄﾄﾄﾄﾄﾄﾄﾄﾄﾄﾄﾄﾄﾄﾄﾄﾄﾄﾄﾄﾄﾄﾄﾄﾄﾄﾄﾄﾄﾄﾄﾄﾄﾄﾄﾄﾄﾄﾄﾄﾄﾄﾄﾄ
880 IG$(140)="082F377F7DFFDF7F",A$(1),A$(2)
890 IG$(141)="0000C8E0D0C0E044",B$(1),B$(2)
900 IG$(142)="F7FF5F7E170F1F00",C$(1),C$(2)
910 IG$(143)="E080D00000C0F000",D$(1),D$(2):RETURN
920 'ﾄﾄﾄﾄﾄ ｼｮｷ ｾｯﾃｲ ﾄﾄﾄﾄﾄﾄﾄﾄﾄﾄﾄﾄﾄﾄﾄﾄﾄﾄﾄﾄﾄﾄﾄﾄﾄﾄﾄﾄﾄﾄﾄﾄﾄﾄﾄﾄﾄﾄﾄﾄﾄﾄﾄﾄﾄﾄﾄﾄﾄﾄﾄ
930 DIM W%(4),Y%(4),M%(4),T1%(4),T2%(4),T3%(4),S%(8),P(255)
940 P(&HB7)=1:P(&HBE)=2:P(&H8D)=3:P(&HCD)=4:P(&H80)=5:P(&HB9)=6
950 SC=0:R1=1:R2=0:IX(0)=17:IY(0)=1:IX(1)=0:IY(1)=10:PLAY"T255"
960 IG$(128)="2010101010160806","60703070773F3F3F","6070307070362806"
970 IG$(129)="0408080808080060","060E0C0EEEFCFCFC","060E0C0E0E0C0460"
980 IG$(130)="080AC8E10161F8FC","397B391E3E5E8700","0E0E0E0000408000"
990 IG$(131)="1050138780861F3F","9CDE9C787C7CF000","7070700000041000"
1000 IG$(132)="C0C3EFFF7F3E3D7C","8080C3EC53060D0C","0000030C13070F0F"
1010 IG$(133)="03C3F7FFFE7C3C3E","01010307C2603030","00000000C0E0F0F0"
1020 IG$(134)="FE7FCFF03F7FFFFC","060340303F5F8700","0703300F00408000"
1030 IG$(135)="7FFEF30FFCFEFF3F","60C0020CF49CF000","E0C00CF000041000"
1040 IG$(144)="FF202020FF020202","FFFFFFFFFFFFFFFF","00DFDFDF00FDFDFD"
1050 IG$(145)="0C0607071F0F7E3C","0C0607071B0F7E3C","0000000000000000"
1060 A$(0)="092F3F7F7FFFFF7F":A$(1)="082F377F7DFFDF7F":A$(2)="092F3F7F7FFFFF7F
1070 B$(0)="C0F8FCFCFEFCFEFE":B$(1)="0000C8E0D0C0E044":B$(2)="C0F8FCFCFEFCFEFE
1080 C$(0)="FFFF7F7F1F0F1F00":C$(1)="F7FF5F7E170C0000":C$(2)="FFFF7F7F1F1C201F
1090 D$(0)="FEFCFCF8E0C0F000":D$(1)="E080D00000000000":D$(2)="FEFCFCF8E0380FFC
1100 IG$(136)=A$(0),A$(1),A$(2):IG$(137)=B$(0),B$(1),B$(2)
1110 IG$(138)=C$(0),C$(1),C$(2):IG$(139)=D$(0),D$(1),D$(2):GOSUB780
1120 'ﾄﾄﾄﾄﾄ ﾀｲﾄﾙ ﾄﾄﾄﾄﾄﾄﾄﾄﾄﾄﾄﾄﾄﾄﾄﾄﾄﾄﾄﾄﾄﾄﾄﾄﾄﾄﾄﾄﾄﾄﾄﾄﾄﾄﾄﾄﾄﾄﾄﾄﾄﾄﾄﾄﾄﾄﾄﾄﾄﾄﾄﾄﾄﾄﾄﾄﾄ
1130 LINE(80,0)-(560,56),,7,B:PAINT(320,1),1,7
1140 C=6:FOR I=0 TO 4 STEP4:SYMBOL(I+120,8),"時 ﾉ YOUSEI",5,5,C,PSET:C=C-1:NEXT
1150 COLOR ,,1:FOR I=1 TO 12 STEP4
1160 LOCATE10,(I/4)*3+ 9:PRINT CHR$(127+I)+CHR$(128+I)
1170 LOCATE10,(I/4)*3+10:PRINT CHR$(129+I)+CHR$(130+I):NEXT
1180 LOCATE13,11:PRINT"... ﾃｨｰﾅ":LOCATE13,14:PRINT"... ﾀｰﾅ":LOCATE13,17:PRINT"..
. TREE"
1190 GET@C(10,10)-(11,11),Y%:GET@C(10,13)-(11,14),M%:GET@C(10,16)-(11,17),T1%
1200 LOCATE8,16:PRINT"  ■■":LOCATE8,17:PRINT"  ■+":LOCATE10,20:PRINT"HIT [S] KEY
"
1210 GET@C(8,16)-(9,17),W%:GET@C(10,16)-(11,17),T2%
1220 IF INKEY$="S" THEN RETURN ELSE 1220
```

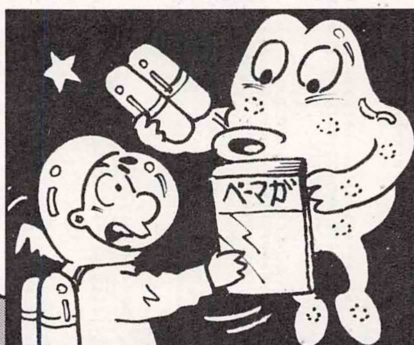
★島根県の人が大分県の人をなぐった。なぐられた人は「おー痛(いた)！」と言い，なぐった人は「すまねー」と言ったそうだ。(愛知県名古屋市・**強肩！中尾孝義14才**)……【**影：それを聞いた大阪の人は，「おーそうか」。**】

S 1

SC-3000(LEVEL-II)用

T.K（ティー ケー）

若林　誠二



内　容

ある日，からず君は，ひさしぶりにおばあ山(さん)という山へ，１人で行きました。ところが，からず君は道に迷ってしまい，どうしようもなくなりました。

そのとき，突然，木のかげから人間がでてきました。話によると，ここから先は５秒しか生きていられないようです。でも，ベーマガをあげるなら酸素ボンベを貸してくれるようです。しかし，酸素ボンベを持っていても15秒しかもたないのです。

遊びかた

あなたは，からず君を[J]と[K]と[I]と[M]キーで上下左右に動かし，"■"を取りましょう。

しかし，"■"も動くのでかんたんには取れません。"■"を取ったら，右上のロケットみたいな家に行ってください。そうすると，また15秒使える酸素ボンベを貸してくれます。このようなことをくりかえすゲームです。

プログラムについて

ＬＥＶＥＬⅡなので，メモリがぎりぎりです。ですから，このゲームには音がありません。かなしいですね。

これも，しようがないのです。

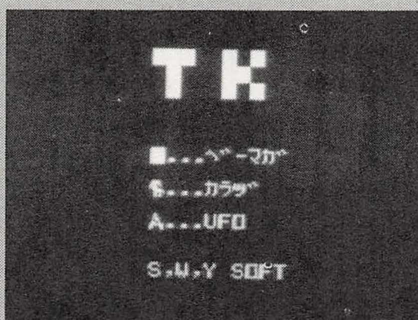
また，これは**リスト１**をＬＯＡＤ，ＲＵＮ，そしてＮＥＷして，**リスト２**をＲＵＮすればよいでしょう。

さいごに

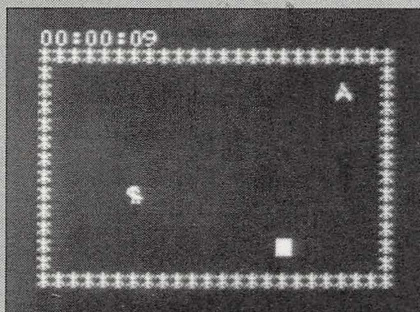
このゲームは，タイムが15秒になると，ゲーム・オーバーです。そして，ゲーム・オーバーになると表示される数字がスコアです。

《第１表》変 数 表

Ｓ……スコア	Ｒ……乱数
Ｔ，Ｋ……ベーマガの座標	
Ｘ，Ｙ……からず君の座標	



◀《写真１》Ｔ・Ｋのタイトル画面。Ｔ・Ｋってどういう意味なんだろう？



▶《写真２》ゲーム・スタート。ひたすらベーマガを取って進め!!

《リスト１》Ｔ.Ｋのタイトル画面プログラム・リスト

```
5 CLS
10 PATTERNC#97,"70F0A8E0783C2828"
15 PATTERNC#98,"2020305068FCCC84"
20 CURSOR15,4:PRINT "■■■  ■ ■"
25 CURSOR15,5:PRINT " ■   ■■ "
30 CURSOR15,6:PRINT " ■   ■ ■"
35 CURSOR15,10:PRINT " ...ﾍﾞｰﾏｶﾞ":CURS
OR15,12:PRINT "a...ｶﾗﾂﾞ"
40 CURSOR15,14:PRINT "b...UFO":CURSOR1
5,17:PRINT "S,W,Y SOFT"
45 Q=Q+1:IF Q>15 THEN Q=2
50 COLORQ,1:C=C+1:IF C>150 THEN END
55 GOTO 45
```

《リスト２》Ｔ.Ｋのメイン・プログラム・リスト

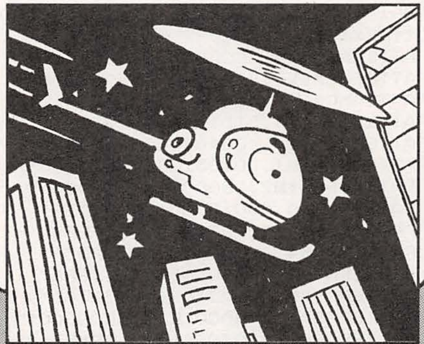
```
1 CLS:S=0:X=6:Y=9:T=15:K=3:FORI=0TO23:
CURSORI,1:PRINT"*":CURSORI,14:PRINT"*"
:NEXT:FORI=2TO13:CURSOR0,I:PRINT"*";SP
C(22);"*":NEXT
2 TIME$="00:00:00":V=0
3 R=INT(RND(1)*4):T=T-(R=1)*(T>1)+(R=0
)*(T<22)
4 K=K-(R=2)*(K>2)+(R=3)*(K<13)
5 CURSORX,Y:PRINT" ":CURSORT,K:PRINT"■
":CURSOR0,0:PRINTTIME$:CURSOR20,3:PRIN
T"b"
6 K$=INKEY$:X=X-(K$="J")*(X>1)+(K$="K"
)*(X<22)
7 Y=Y-(K$="I")*(Y>2)+(K$="M")*(Y<13)
8 IFT=XTHENS=S+10:V=1
9 CURSORX,Y:PRINT"a":CURSORT,K:PRINT"
"
10 IFY=3ANDX=20ANDV=1THENS=S+50:GOTO2
11 IFTIME$<>"00:00:15"THEN3
12 PRINTS
```

★この前，ぼくが山にむかって，「影さーん！」と叫けんだら，やまびこが「たい捕されたよーっ」と答えてきました。本当ですか？(埼玉県春日部市・**ペンネーム何にしようか10才**)……【**編**：３億円犯人はもしかして…。】

SC-3000(LEVEL-III)用

NIGHT TOWN

ナイト タウン



松井　幸次郎

内　容

ビルの上にところどころ落ちている金塊(きんかい)を拾うという単純なものです。

遊びかた

カーソル・キーでヘリを上下左右に動かし，いろいろな障害をよけながら金塊を拾ってください。5回ビルに当たったり，ミサイルにやられたりすればゲーム・オーバーになってしまいます。

だいたい8ラウンドおきくらいに新しい障害がでてくるので，最終の障害がでてくる24ラウンドまでがんばってください。

プログラム

メインはマシン語で，VDPの割り込みを禁止しているので，TIME$は進みません。敵の種類を自分としては多くしたので苦労しましたが，ラウンドを進めないとでてきません。

なお，ひまでどうしようもないという人はマシン語ルーチンの解析でもしてください。

その他

BGMはギャラガの名前入力のミッドナイトハイウエイのつもりですが，へんてこになりました。

あと，タイトルの音楽は©トミーのナイトフライトのBGMを使用しました。プログラム中に一つもREM文がないのはメモリ節約とプログラムの行数短縮のためです。

CHECKER FLAG

編：横スクロールのゲームですね。

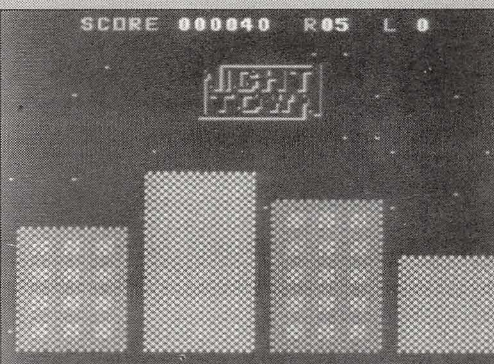
Dr.D：ちょっとさびしいぞ。レベルIIIベーシックなのだから，ただ単によけながら金塊を集めるのではなく，複雑に動く敵もほしい。

編：ビルのキャラクターも，もう少しうまく作れば，立体的に見えるのですが。

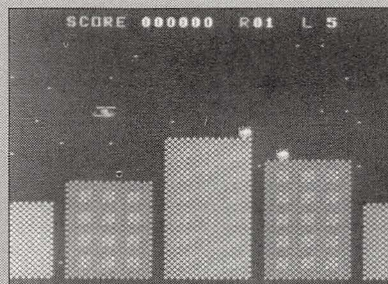
Dr.D：そうだな。影をうまく使えば立体的に見えるので見ばえが良くなる。

編：でも人が手を振っているのはすごいですね。

Dr.D：PCGを持っているパソコンならではのテクだ。チョットしたプログラムでアニメーション的な動きをゲームに取り入れられるぞ。



▲《写真1》NIGHT TOWNのタイトル画面。スペース・キーでスタート



◀《写真2》ヘリコプターを操作して下の金塊を取ろう。とっさの状況判断が必要



▶《写真3》おっと！人が手を振っているゾ。しかし，ぶつかれば自機が死んでしまう

★「ホッホッホッ」とうしろからの声，義経だ!!「ヒッヒッヒッ」と女子寮からの声，影さんだ!!(徳島県三好郡・やんぽ14才)……【編：そう言えば，影さんは最近，夜中にジョギングをはじめたそうですネ。影：ちがう!!】

NIGHT TOWNのプログラム・リスト

```
10 FORI=&H1980TO&H1AD7:A=VPEEK(I):VPOK
EI,AORA/2:NEXT
20 SCREEN2,2:COLOR15,1,,1:CLS:MAG3
30 FORI=1TO15:PATTERNS#I,"000000000000
0000":NEXT
40 PATTERNC#144,"CCCC3333CCCC3333"
50 PATTERNC#177,"22883EFF7E996618"
60 PATTERNC#178,"545CFE5454483C1E"
70 PATTERNC#179,"1D1D151422221436"
80 PATTERNC#180,"004040E0E0400000"
90 PATTERNC#181,"01031CE61C030100"
100 PATTERNC#182,"80C01C671CC08000"
110 PATTERNS#0,"001F000103A1403F"
120 PATTERNS#2,"00BF40E0E4F1FEF8"
130 PATTERNS#4,"000000010241403F"
140 PATTERNS#6,"70604050C4D11EF8"
150 PATTERNS#8,"01031CE61C030100"
160 PATTERNS#12,"80C01C671CC08000"
170 PATTERNS#16,"07066676766E6E66"
180 PATTERNS#17,"606F63636363607F"
190 PATTERNS#18,"FF009EB3B0B7B39E"
200 PATTERNS#19,"00CF1919190F00FF"
210 PATTERNS#20,"FF0066667E666666"
220 PATTERNS#21,"0035B59F9B1B00FF"
230 PATTERNS#22,"FF03FF3333333333"
240 PATTERNS#23,"03B3BB3B373733F0"
250 PATTERNS#24,"0015000102010015"
260 PATTERNS#26,"00150040A051AA50"
270 PATTERNS#28,"0010000100010010"
280 PATTERNS#30,"00100000A0510A50"
290 SPRITE0,,0,12:SPRITE1,,8,14:POKE&H
FFFF,2:POKE&HFFFE,7
300 FORI=0TO128STEP64:RESTORE:LINE(12,
I+4)-(13,I+4),02:FORJ=0TO4:READC:COLOR
1,C,(J*8+16,I)-(J*8+23,I+7):CURSORJ*8+
16,I
310 PRINT"■":NEXTJ,I:DATA4,5,4,5,7
320 FORJ=0TO128STEP64:RESTORE330:FORI=
56TO96STEP8:READC:COLORC:CURSORI,J
330 PRINTCHR$(177+(I-56)/8):NEXTI,J:DA
TA10,4,4,9,4,4
340 FORI=&H3800TO&H3AFF:VPOKEI,0:NEXT
350 FORI=0TO50:VPOKE&H3800+RND(1)*768,
1:NEXT
360 FORI=0TO192STEP64:READH:J=&H3800+I
/8+(24-H)*32
370 FORJ=JTOJ+6:FORK=JTOJ+(H-1)*32STEP
32:VPOKEK,I/64+2
380 IFINT(J/2)=J/2ORINT((K-J)/64)=(K-J
)/64THEN400
390 VPOKEK,6
400 NEXTK,J,I:DATA9,13,11,7
410 COLOR14:FORI=128TO248STEP8:READA$:
CURSORI,0:PRINTA$:NEXT
420 DATA0,1,2,3,4,5,6,7,8,9,S,C,O,R,E,
L
430 COLOR4:FORI=0TO72STEP8:READA$:CURS
ORI,8:PRINTA$:NEXT
440 DATAG,A,M,E, , ,O,V,E,R
450 FORI=&H20D0TO&H20FF:VPOKEI,65:NEXT
460 FORI=&H3800TO&H381F:READA:VPOKEI,A
:NEXT:DATA0,0,0,0,0,26,27,28
470 DATA29,30,0,16,16,16,16,16,16,0,0,
29,0,16,0,0,31,0,16,0,0,0,0,0
1000 DATA21,00,38,11,20,00,CD,32
1010 DATA2C,CD,2A,2C,FE,07,38,08
1020 DATA3E,00,CD,44,2C,CD,3D,2C
1030 DATA19,3E,3B,BC,20,E8,00,00
1040 DATA3E,C2,D3,BF,3E,81,D3,BF
1050 DATA11,00,FC,0E,BE,06,E0,21
1060 DATA20,38,CD,32,2C,EB,ED,A2
1070 DATA00,00,20,FA,ED,A2,00,00
1080 DATA20,FA,ED,A2,00,00,20,FA
1090 DATAEB,CD,44,2C,EB,11,01,FC
1100 DATAEB,06,E0,ED,A3,00,00,20
1110 DATAFA,ED,A3,00,00,20,FA,ED
1120 DATAA3,00,00,20,FA,21,DF,3A
1130 DATA11,FF,3A,CD,32,2C,CD,2A
1140 DATA2C,EB,CD,44,2C,CD,3D,2C
1150 DATAEB,3E,20,2B,1B,3D,20,FB
1160 DATA3E,37,BC,20,E6,21,1F,38
1170 DATA3E,00,CD,44,2C,CD,3D,2C,C9
1180 FORI=&HD000TO&HD090:READA$:POKEI,
VAL("&H"+A$):NEXT
1190 DATA2A,FE,FF,3E,04,D3,DE,DB
1200 DATADC,FE,DF,20,03,24,18,1F
1210 DATA3E,05,D3,DE,DB,DC,FE,DF
1220 DATA20,03,2D,18,12,3E,06,D3
1230 DATADE,DB,DC,CB,77,20,03,25
1240 DATA18,05,FE,DF,20,01,2C,CD
1250 DATA00,D2,00,00,FE,02,30,0A
1260 DATA2C,CD,00,D2,00,00,FE,02
1270 DATA38,06,00,00,32,FD,FF,C9
1280 DATA2D,7C,FE,01,20,02,26,02
1290 DATA7D,E6,1F,6F,22,FE;FF,CB
1300 DATA24,CB,24,CB,24,CB,25,CB
1310 DATA25,CB,25,EB,21,00,3B,7A
1320 DATACD,44,2C,CD,3D,2C,7B,CD
1330 DATA3D,2C,21,02,3B,CD,32,2C
1340 DATACD,2A,2C,EE,04,CD,44,2C
1350 DATACD,3D,2C,C9
1360 FORI=&HD100TO&HD183:READA$:POKEI,
VAL("&H"+A$):NEXT
1370 DATA22,FB,FF,11,00,38,EB,6B
1380 DATA01,20,00,00,14,09,15,20
1390 DATAFC,3E,20,2B,3D,20,FC,CD
1400 DATA32,2C,CD,2A,2C,22,F5,FF
1410 DATA2A,FB,FF,C9
1420 FORI=&HD200TO&HD223:READA$:POKEI,
VAL("&H"+A$):NEXT
1430 DATA3A,FA,FF,FE,04,D8,3A,F9
1440 DATAFF,47,ED,5F,80,32,F9,FF
1450 DATAE6,0F,FE,00,C0,21,1F,38
1460 DATA11,20,00,CD,32,2C,CD,2A
1470 DATA2C,FE,02,38,15,01,C0,FF
1480 DATA09,3E,08,CD,44,2C,CD,3D
1490 DATA2C,19,3C,CD,44,2C,CD,3D
1500 DATA2C,C9,19,3E,3B,BC,20,DB,C9
1510 FORI=&HD300TO&HD340:READA$:POKEI,
VAL("&H"+A$):NEXT
1520 DATA3A,F9,FF,47,ED,5F,80,32
1530 DATAF9,FF,E6,0F,FE,00,C0,21
1540 DATA1F,38,11,20,00,CD,32,2C
1550 DATACD,2A,2C,FE,02,38,0D,11
1560 DATAE0,FF,19,3E,07,CD,44,2C
1570 DATACD,3D,2C,C9,19,3E,3B,BC
1580 DATA20,E3,C9
1590 FORI=&HD400TO&HD432:READA$:POKEI,
VAL("&H"+A$):NEXT
1600 DATA3A,FA,FF,FE,02,D8,3A,F9
1610 DATAFF,47,ED,5F,80,32,F9,FF
1620 DATAE6,07,FE,00,C0,3A,FA,FF
1630 DATAFE,08,38,07,21,02,38,06
1640 DATA0C,18,05,21,1F,38,06,0B
1650 DATA11,20,00,00,ED,5F,E6,0F
1660 DATAFE,09,38,02,D6,07,3C,3C
1670 DATA19,3D,20,FC,78,CD,44,2C
1680 DATACD,3D,2C,C9
1690 FORI=&HD500TO&HD543:READA$:POKEI,
VAL("&H"+A$):NEXT
1700 DATA21,40,38,11,20,38,CD,32
1710 DATA2C,CD,2A,2C,FE,0B,20,17
1720 DATA2B,CD,44,2C,CD,3D,2C,ED
1730 DATA5F,E6,0F,FE,01,28,02,AF
1740 DATA00,CD,3D,2C,23,18,3B,FE
1750 DATA0A,20,1A,EB,CD,44,2C,CD
1760 DATA3D,2C,EB,ED,5F,E6,07,FE
1770 DATA01,28,02,AF,00,CD,44,2C
1780 DATACD,3D,2C,18,1D,FE,08,20
1790 DATA19,3A,FA,FF,FE,0C,38,12
```

★編さんに妹を紹介します。美人ですよー。そのかわり僕に新コーナー「影さんに仕事をさせよう！」を作らせてください。(宮崎市・for F．K15才)……【編：大賛成ですよ‼すぐやりましょう。影：めめしいゾ編くん。】

```
1800 DATAED,5F,E6,07,FE,01,20,0A
1810 DATAEB,3E,0A,CD,44,2C,CD,3D
1820 DATA2C,EB,23,13,3E,3A,BC,20
1830 DATA9D,21,20,38,CD,44,2C,06
1840 DATA20,AF,CD,3D,2C,05,20,F9
1850 DATAC9
1860 FORI=&HD600TO&HD678:READA$:POKEI,
VAL("&H"+A$):NEXT
1870 DATA21,FF,39,11,01,3A,CD,32
1880 DATA2C,CD,2A,2C,FE,0C,20,17
1890 DATAEB,CD,44,2C,CD,3D,2C,ED
1900 DATA5F,E6,0F,FE,01,28,01,AF
1910 DATAEB,CD,44,2C,CD,3D,2C,2B
1920 DATA1B,3E,37,BC,20,D8,C9
1930 FORI=&HD700TO&HD72E:READA$:POKEI,
VAL("&H"+A$):NEXT
1940 DATA00,F3,CD,00,D9,CD,00,DA
1950 DATACD,00,D7,CD,00,D0,CD,00
1960 DATAD1,CD,00,D3,CD,00,D4,CD
1970 DATA00,D5,CD,00,D6,CD,00,DE
1980 DATA3A,FD,FF,FE,07,20,26,2A
1990 DATAF5,FF,3E,00,CD,44,2C,CD
2000 DATA3D,2C,3A,FA,FF,4F,06,00
2010 DATA3E,04,CB,20,CB,21,30,02
2020 DATACB,C0,3D,20,F5,CD,00,DB
2030 DATAAF,32,FD,FF,00,3A,F8,FF
2040 DATA3C,32,F8,FF,47,3A,F9,FF
2050 DATA80,32,F9,FF,78,FE,BF,20
2060 DATA1A,3E,00,32,F8,FF,3A,FA
2070 DATAFF,3C,27,32,FA,FF,ED,5F
2080 DATA47,3A,F9,FF,A8,32,F9,FF
2090 DATACD,00,DC,21,5D,39,CD,32
2100 DATA2C,CD,2A,2C,FE,0C,20,08
2110 DATA3E,00,CD,44,2C,CD,3D,2C
2120 DATA3A,FD,FF,FE,02,30,08,DB
2130 DATABF,00,00,CB,6F,CA,01,D8
2140 DATA3A,F3,FF,3D,32,F3,FF,CD
2150 DATA00,DC,C9
2160 FORI=&HD800TO&HD8AA:READA$:POKEI,
VAL("&H"+A$):NEXT
2170 DATA3A,FA,FF,FE,16,D8,3A,F2
2180 DATAFF,FE,18,C0,3A,FA,FF,FE
2190 DATA24,30,06,3E,1E,06,08,18
2200 DATA04,3E,01,06,0C,32,F1,FF
2210 DATA32,F0,FF,3A,F9,FF,E6,07
2220 DATA32,F2,FF,78,21,06,3B,CD
2230 DATA44,2C,CD,3D,2C,CD,2D,DA
2240 DATAC9
2250 FORI=&HD900TO&HD938:READA$:POKEI,
VAL("&H"+A$):NEXT
2260 DATA3A,F2,FF,FE,18,C8,3A,F1
2270 DATAFF,47,3A,F0,FF,FE,01,20
2280 DATA03,04,18,02,05,05,78,32
2290 DATAF1,FF,3A,FF,FF,4F,3A,F2
2300 DATAFF,B9,30,03,3C,18,03,28
2310 DATA01,3D,47,ED,5F,E6,07,20
2320 DATA04,78,32,F2,FF,2A,F1,FF
2330 DATACB,24,CB,24,CB,24,CB,25
2340 DATACB,25,CB,25,EB,21,04,3B
2350 DATA7A,CD,44,2C,CD,3D,2C,7B
2360 DATACD,3D,2C,2A,F1,FF,CD,00
2370 DATAD2,FE,02,D8,3E,18,32,F2
2380 DATAFF,21,04,3B,3E,C0,CD,44
2390 DATA2C,CD,3D,2C,C9
2400 FORI=&HDA00TO&HDA6C:READA$:POKEI,
VAL("&H"+A$):NEXT
2410 DATA3A,ED,FF,81,27,32,ED,FF
2420 DATA30,01,04,3A,EE,FF,80,27
2430 DATA32,EE,FF,30,09,3A,EF,FF
2440 DATAC6,01,27,32,EF,FF,21,0B
2450 DATA38,11,EF,FF,1A,E6,0F,47
2460 DATA1A,E6,F0,CB,3F,CB,3F,CB
2470 DATA3F,CB,3F,F6,10,CD,44,2C
2480 DATACD,3D,2C,78,F6,10,CD,3D
2490 DATA2C,23,23,1B,3E,EC,BB,20
2500 DATADB,C9
2510 FORI=&HDB00TO&HDB49:READA$:POKEI,
VAL("&H"+A$):NEXT
2520 DATA3A,FA,FF,21,14,38,E6,0F
2530 DATA47,3A,FA,FF,E6,F0,CB,3F
2540 DATACB,3F,CB,3F,CB,3F,F6,10
2550 DATACD,44,2C,CD,3D,2C,78,F6
2560 DATA10,CD,3D,2C,21,1A,38,3A
2570 DATAF3,FF,E6,0F,F6,10,CD,44
2580 DATA2C,CD,3D,2C,C9
2590 FORI=&HDC00TO&HDC34:READA$:POKEI,
VAL("&H"+A$):NEXT
2600 DATAED,5F,E6,0F,F6,02,21,13
2610 DATA3B,CD,44,2C,CD,3D,2C,21
2620 DATA17,3B,CD,44,2C,CD,3D,2C,C9
2630 FORI=&HDD00TO&HDD18:READA$:POKEI,
VAL("&H"+A$):NEXT
2640 DATA3A,E9,FF,3C,FE,10,20,02
2650 DATA3E,0F,32,E9,FF,F6,B0,D3
2660 DATA7F,3A,EC,FF,3D,32,EC,FF
2670 DATAC0,2A,EA,FF,23,23,23,7E
2680 DATA32,EC,FF,22,EA,FF,FE,00
2690 DATA20,05,21,00,DF,18,F0,23
2700 DATA7E,F6,A0,D3,7F,23,7E,D3
2710 DATA7F,3E,03,32,E9,FF,C9
2720 FORI=&HDE00TO&HDE3E:READA$:POKEI,
VAL("&H"+A$):NEXT
2730 DATA20,09,0A,06,05,0D,06,09
2740 DATA0A,17,0E,0B,0B,09,0C,06
2750 DATA00,0A,06,0E,08,00
2760 FORI=&HDF00TO&HDF15:READA$:POKEI,
VAL("&H"+A$):NEXT
3000 SPRITE0,(0,192):FORI=&HFFEATO&HFF
FF:POKEI,0:NEXT:POKE&HFFF9,RND(1)*256
3010 POKE&HFFEC,1:POKE&HFFEB,&HDE:POKE
&HFFEA,&HFD:POKE&HFFE9,5
3020 POKE&HFFFA,1:POKE&HFFFF,4:POKE&HF
FFE,7:POKE&HFFF3,5:POKE&HFFF2,24
3030 MAG3:SPRITE2,(96,24),16,1:SPRITE3
,(128,24),20,1
3040 SPRITE4,(97,25),16:SPRITE5,(129,2
5),20:RESTORE4000:B=1
3050 CALL&HDD00:B=B-1:IFB>0THEN3050
3060 READA,B:IFA=0THENI=100:GOTO3080
3070 SOUND1,A,10:SOUND2,A*3,10:IFINKEY
$=""THEN3050
3080 SOUND0:IFINKEY$<>""THEN3110
3090 CALL&HDD00:I=I-1:IFI>0THEN3080
3100 GOTO3040
3110 FORI=&H380BTO&H3810:VPOKEI,16:NEX
T:VPOKE&H3814,16:VPOKE&H3815,17:VPOKE&
H381A,21
3120 FORI=1TO5:SPRITEI,(I*16,192):NEXT
:SPRITE0,,0:MAG1
3130 FORI=0TO56STEP8:SPRITE0,(I,32),(I
MOD16)/2:FORJ=0TO20:NEXTJ,I
3140 SOUND2,111860:CALL&HD800:SOUND0:S
OUND4,1:FORI=14TO0STEP-.5:SOUND4,,I
3150 IFIMOD5=0THENSPRITE0,,-(I=10)*24-
(I=5)*28-(I=0)*32,9
3160 NEXT:SPRITE1,(16,192):FORI=0TO31:
CALL&HD000:CALL&HD600:CALL&HD700
3170 VPOKE&H395D,0:NEXT:SPRITE0,(0,192
),,12:IFPEEK(&HFFF3)=0THEN3190
3180 POKE&HFFFF,4:POKE&HFFFE,7:POKE&HF
FFD,0:POKE&HFFF2,24:A=INP(&HBF):GOTO31
20
3190 FORI=&H38CBTO&H38D4:VPOKEI,I-&H38
AB:NEXT:FORI=0TO700:NEXT:FORI=0TO31
3200 CALL&HD000:CALL&HD600:CALL&HD700:
VPOKE&H395D,0:NEXT:GOTO3000
4000 DATA523,2,880,5,523,2,880,5,932,2
,698,2,784,4,880,2,784,12
4010 DATA932,5,698,5,587,5,1175,5,1047
,3,1175,1,1047,2,880,12
4020 DATA1047,5,27965,5,659,5,523,5,93
2,5,27965,5,698,5,587,5
4030 DATA698,3,784,1,698,2,880,8,698,2
,784,2,698,16,0,0
```


★いつも愛読者カードをポストに入れてから，いいネタを思いつき，つぎの日には忘れて，けっきょく思いだせない。（宮城県石巻市・**遠山の造さん13才**）……**【編：いいネタを思いついたらすかさずメモしておこう!!】**

X1シリーズ(CZ-8CB01/8FB01V1.0)用

キャンドル
CANDLE

TOPO



物　語

気が付くと，あなたは薄暗い部屋の中にいました。ここから脱出するには，面内のすべてのロウソクに火をともし扉を見つけなければならなかった。

遊びかた

まずライターを取り，面内のローソクに火をともしてください。すべてともすとドアが出現しますので，そこへ行けば面クリアです。ただし，面内には敵がさまよっていて，つかまるとミスとなり，またローソクの火も消してしまいます。

また各面3回だけ壁を消すことができます。ロウソクの位置は乱数ですから，その場所に応じてじゃまな壁を壊してください。

それから，スコア2000点になると1UPです。

操作方法

テンキーまたはジョイスティックで移動，スペース・キーまたはトリガーで自分の向いている方向の壁を壊せます。

プログラム

プログラムはキャラ定義と，メイン・プログラムとにわかれています。**リスト1**の後に**リスト2**を打ち込んでください。ロード方法は，**リスト1**をロード，ランすると，オート・スタートします。

また，キャラ定義の部分は，ベーマガ86年12月号の原歩さんのプログラムを参考にさせていただきました。

●プログラム中の矢印のだしかた●

POKE&H01A2，&HB7 ↵とダイレクトで入力し，ESCキーを1回押すごとに，だしたい方向と同じカーソル・キーを押すと，矢印がでます。

または，直接のCHRコードをダイレクトに入力する方法もあります。

CHECKER FLAG

編：これはおもしろい！

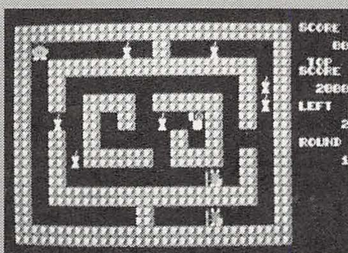
Dr.D：どれどれ。うむ，キャラもうまいし，ゲームもいいな。

編：まったく。影さんにやらせるのがもったいないくらいですよ。

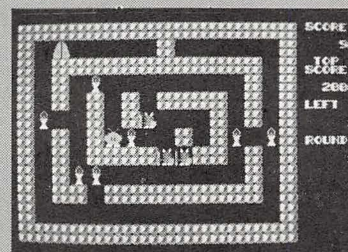
Dr.D さて，プログラムを見てみよう。ふむ，短くまとまっているな。だが，チェックサムがないのは不満じゃ。それからマルチステートメントを減らすと見やすくなるぞ。



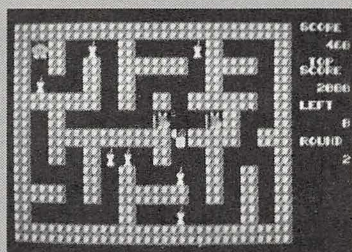
▲《写真1》CANDLEのタイトル画面。スペース・キーでスタート



◀《写真2》さて，ライターを取ってからロウソクに火をともせ！



▶《写真3》すべてロウソクに火がともったらドアが現れる



▼《写真4》2面。3回だけ壁を壊せるからうまく使え！

★この上に載っているプログラムが，S1用のものだったら，僕は坊頭になってもいいぞっ！……まさか…。(茨城県石岡市・木村高広15才)……【**影**：S1とX1とまちがえた。くそーっ！**編**：もともと坊頭だったりして。】

《リスト1》CANDLEのキャラクター定義のプログラム・リスト

```
10 '●●●●● ｷｬﾗﾃｲｷﾞ ●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●
20 CLS 4:PRINT "One moment, please !"
30 FOR I=32 TO 90:A$=LEFT$(CGPAT$(I),8)
40 FOR C=1 TO 8:C$=BIN$(ASC(MID$(A$,C,1)))
50 B$=LEFT$(C$,1):C$=B$+LEFT$(C$,7):MID$(C$,3,1)=B$
60 D$=D$+CHR$(VAL("&B"+C$)):NEXT
70 DEFCHR$(I)=D$+D$+D$:D$="":NEXT
80 DEFCHR$(97)=HEXCHR$("000000010F1F3F3F000000010F1F7FFF180402020000040C0")
90 DEFCHR$(98)=HEXCHR$("00000080F0F8FCFC00000080F0F8FEFF1820404000000203")
100 DEFCHR$(99)=HEXCHR$("3D3D3D3F1F1F3E3EFDFD7D3F1F1F3E3EC0C0400000103E3E")
110 DEFCHR$(100)=HEXCHR$("BCBCBCFCF8F87C7CBFBFBEFCF8F87C7C0303020000087C7C")
120 DEFCHR$(101)=HEXCHR$("000004060600000080C0E4F6F6F0D0C00000040686C3C7CD")
130 DEFCHR$(102)=HEXCHR$("000010303000000000103030000000000103030E0F0D8")
140 DEFCHR$(103)=HEXCHR$("00000000000070FC0C0008000C0C7CFC7C7C3FFC7C3C7CF")
150 DEFCHR$(104)=HEXCHR$("00003E3E3E3E7C78000000000000006078F0F0D4EAD4EA7478")
160 DEFCHR$(105)=HEXCHR$("000000000000020700000000000000207000000000000207")
170 DEFCHR$(106)=HEXCHR$("00000000000020F00040404080 80A0F00040404080 80A0F0")
180 DEFCHR$(107)=HEXCHR$("030301010103030703030101010303070303010101030307")
190 DEFCHR$(108)=HEXCHR$("E0E0C0C0C0E0E0F0E0E0C0C0C0E0E0F0E0E0C0C0C0E0E0F0")
200 DEFCHR$(109)=HEXCHR$("003878787878380038484949494838003878797979797838")
210 DEFCHR$(110)=HEXCHR$("000000000000002070F8FCFCFCF870205088042424A870")
220 DEFCHR$(111)=HEXCHR$("070707070707070307040404040406030707070707070703")
230 DEFCHR$(112)=HEXCHR$("F8F8F8F8F8F8F8F0F8080808080818F0F8F8F8F8F8F8F0")
240 DEFCHR$(113)=HEXCHR$("000000000000000600010307070703070001020404040207")
250 DEFCHR$(114)=HEXCHR$("0000000000000003080C0E0F0F0F0E0F0804020109090A0F0")
260 DEFCHR$(115)=HEXCHR$("030301010103030703030101010303070303010101030307")
270 DEFCHR$(116)=HEXCHR$("E0E0C0C0C0E0E0F0E0E0C0C0C0E0E0F0E0E0C0C0C0E0E0F0")
280 DEFCHR$(117)=HEXCHR$("000000030000000000103070F0F1F1F1F0103070F0F1F1F1F")
290 DEFCHR$(118)=HEXCHR$("000000000000000040607078787C7C7C40607078787C7C7C")
300 DEFCHR$(119)=HEXCHR$("0000040404000003F3F3B7B7B7F7F7F3F3F3B7B7B7F7F7F")
310 DEFCHR$(120)=HEXCHR$("00001010100000007E7E6E6F6F7F7F7F7E7E6E6F6F7F7F7F")
320 DEFCHR$(122)=HEXCHR$("00C3FBF3F3E7FF7E00403C3C3C3800007EFCF8F0F0E08000")
330 RUN"CAS:
```

《リスト2》CANDLEのメイン・プログラム・リスト

```
10 '●●●●● CANDLE ●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●
20 GOSUB 430
30 S=STICK(0)+STICK(1):IF S=0 GOTO 80
40 LOCATE X,Y:PRINT G$(ME(MX,MY))
50 HX=(S=6)*(ME(MX+1,MY)<>1)-(S=4)*(ME(MX-1,MY)<>1)
60 HY=(S=2)*(ME(MX,MY+1)<>1)-(S=8)*(ME(MX,MY-1)<>1)
70 X=X+2*HX:Y=Y+2*HY:MX=MX+HX:MY=MY+HY
80 LOCATE X,Y:PRINT "ab←←↓cd"
90 IF ME(MX,MY)=3 THEN RT=1:PLAY "O5CEE":ME(MX,MY)=0:SC=SC+1:GOSUB 750
100 IF ME(MX,MY)=2 AND RT=1 THEN PLAY "O3C":LOCATE X,Y:PRINT "qr←←↓st":ME(MX,MY)
=4:FT=FT+1:SC=SC+1:GOSUB 750
110 IF ME(MX,MY)=5 GOTO 360
120 IF FT=7 AND DK=0 THEN 400 ELSE IF S<>0 THEN K=S
130 IF STRIG(0)+STRIG(1)=-1 AND KB<3 THEN GOSUB 250
140 Z=Z+1:IF Z=3 THEN Z=0
150 '●●●●● ﾃｷ ●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●
160 IF RX(Z)=TX(Z) AND RY(Z)=TY(Z) THEN RX(Z)=INT(RND(1)*14+2)*2-2:RY(Z)=INT(RND
(1)*10+2)*2-2
170 XH=SGN(RX(Z)-TX(Z)):YH=SGN(RY(Z)-TY(Z))
180 XT=(TX(Z)+2)/2:YT=(TY(Z)+2)/2
190 LOCATE TX(Z),TY(Z):PRINT T$(ME(XT,YT))
200 TX(Z)=TX(Z)+2*XH:TY(Z)=TY(Z)+2*YH
210 LOCATE TX(Z),TY(Z):PRINT "ef←←↓gh"
220 IF ME(XT+XH,YT+YH)=4 THEN PLAY "O5GC":ME(XT+XH,YT+YH)=2:FT=FT-1:HH=1
230 IF HH=1 AND DK=1 THEN PLAY "O5CG":LOCATE EX,EY:PRINT "  ←←↓  ":ME(O,P)=0:DK=
0
240 HH=0:IF TX(Z)=X AND TY(Z)=Y THEN 310 ELSE GOTO 30
250 '●●●●● ｶﾍﾞ ｺﾜｽ ●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●
260 IF K=2 AND ME(MX,MY+1)=1 AND MY<10 THEN ME(MX,MY+1)=0:LOCATE MX*2-2,(MY+1)*2
-2:PRINT "  ←←↓  ":B=1
270 IF K=8 AND ME(MX,MY-1)=1 AND MY>2 THEN ME(MX,MY-1)=0:LOCATE MX*2-2,(MY-1)*2-
2:PRINT "  ←←↓  ":B=1
280 IF K=4 AND ME(MX-1,MY)=1 AND MX>2 THEN ME(MX-1,MY)=0:LOCATE (MX-1)*2-2,MY*2-
2:PRINT "  ←←↓  ":B=1
290 IF K=6 AND ME(MX+1,MY)=1 AND MX<15 THEN ME(MX+1,MY)=0:LOCATE (MX+1)*2-2,MY*2
-2:PRINT "  ←←↓  ":B=1
300 IF B=0 THEN RETURN ELSE PLAY "O3FC":KB=KB+1:B=0:RETURN
310 '●●●●● ﾔﾗﾚ ●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●
320 PLAY "O3GFEDCCC":PAUSE 10:LE=LE-1:IF LE=>0 THEN GOSUB 560:GOTO 30
330 PLAY "O5CCEEGGEECCCC":PAUSE 10:CLS4:LOCATE 14,10:PRINT "GAME OVER"
340 PAUSE 30:IF HS<SC THEN HS=SC
350 RESTORE 780:GOSUB 480:GOTO 30
360 '●●●●● ﾗｳﾝﾄﾞ ｸﾘｱ ●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●
370 PLAY "O5CCEEGGEECCEEGGEECCCC"
380 SC=SC+20:IF RO MOD 10=0 THEN RESTORE 780
390 RO=RO+1:GOSUB 530:GOTO 30
400 '●●●●● ﾄﾞｱ ●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●
410 O=INT(RND(1)*13+3):P=INT(RND(1)*10+2):IF ME(O,P)<>0 GOTO 410
420 DK=1:EX=O*2-2:EY=P*2-2:ME(O,P)=5:LOCATE EX,EY:PRINT "uv←←↓wx":GOTO 130
430 '●●●●● ｼｮｷ ｾｯﾃｲ ●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●
440 CLS 4:INIT:CGEN 1:SCREEN 0,0,0:CLICK OFF:COLOR 7,0
450 TEMPO 1000:PLAY "V15":DIM MH(16,12),ME(16,12):HS=200
460 G$(0)="  ←←↓  ":G$(2)="ij←←↓kl":G$(3)="  ←←↓  ":G$(4)="qr←←↓st":T$(0)="  ←←↓
  ":T$(1)="zz←←↓zz":T$(2)="ij←←↓kl":T$(3)="mn←←↓op":T$(5)="uv←←↓wx"
470 '●●●●● ﾀｲﾄﾙ ●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●
480 CLS4:CSIZE 3:COLOR 6:LOCATE 14,4:PRINT#0"CANDLE":LE=2:RO=1:SC=0:MF=0
490 COLOR 7:LOCATE 14,10:PRINT#0 "ab":LOCATE 14,12:PRINT#0 "cd"
500 LOCATE 22,10:PRINT#0 "qr":LOCATE 22,12:PRINT#0 "st"
510 CSIZE 0:LOCATE 13,20:PRINT "PUSH SPACE KEY"
520 IF STRIG(0)+STRIG(1)=0 THEN 520 ELSE PLAY "O5CCEEGGGG":CLS4
530 '●●●●● ﾘｰﾄﾞ ﾃﾞｰﾀ ●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●
540 FOR Y=1 TO 12:READ A$:B$=BIN$(VAL("&H"+A$)):FOR X=1 TO 16
550 MH(X,Y)=VAL(MID$(B$,X,1)):NEXT X,Y
560 '●●●●● ﾍﾝｽｳ ｾｯﾄ ●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●
570 FOR I=0 TO 2:TX(I)=28:TY(I)=22
580 RX(I)=INT(RND(1)*14+2)*2-2:RY(I)=INT(RND(1)*10+2)*2-2:NEXT
590 RT=0:FT=0:KB=0:B=0:DK=0:KB=0
600 '●●●●● ｶﾞﾒﾝ ｶｸ ●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●
610 LINE (0,0)-(31,23),"z",BF
620 FOR Y=1 TO 12:FOR X=1 TO 16:ME(X,Y)=MH(X,Y):NEXT X,Y
630 FOR Y=1 TO 12:FOR X=1 TO 16
640 IF ME(X,Y)=0 THEN LOCATE X*2-2,Y*2-2:PRINT "  ←←↓  "
650 NEXT X,Y:MX=2:MY=2:X=2:Y=2
660 FOR I=1 TO 7
670 XX=INT(RND(1)*14+2):YY=INT(RND(1)*10+2)
680 IF ME(XX,YY)<>0 GOTO 670
690 ME(XX,YY)=2:LOCATE XX*2-2,YY*2-2:PRINT "ij←←↓kl":NEXT
700 Q=INT(RND(1)*13+3):R=INT(RND(1)*10+2):IF ME(Q,R)<>0 GOTO 700
710 ME(Q,R)=3:LOCATE Q*2-2,R*2-2:PRINT "mn←←↓op"
720 LOCATE 33,0:PRINT "SCORE":LOCATE 34,4:PRINT "TOP←←←←↓SCORE"
730 LOCATE 33,9:PRINT "LEFT":LOCATE 33,13:PRINT "ROUND"
740 CSIZE 2:COLOR 2:LOCATE 32,19:PRINT#0,"CAN":LOCATE 34,20:PRINT#0,"DLE":CSIZE
0
750 COLOR 7:LOCATE 33,2:PRINTUSING "#####0";SC:LOCATE 33,7:PRINTUSING "#####0";H
S
760 IF SC=>200 AND MF=0 THEN PLAY "O6EEGGBBBB":LE=LE+1:MF=1
770 LOCATE 33,11:PRINTUSING "     ##";LE:LOCATE 33,15:PRINTUSING "     ##";RO:RETU
RN
780 '●●●●● ﾒﾝ ﾃﾞｰﾀ ●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●
790 DATA FFFF,8081,BFFD,A005,AEF5,8A15,A851,AF75,A005,BFFD,8101,FFFF
800 DATA FFFF,A211,ABDD,8A11,FABD,A089,BFBB,A891,8A15,EBD5,8205,FFFF
810 DATA FFFF,8001,FFF7,8001,EFFF,8889,8221,FFF7,8001,E7FF,8001,FFFF
820 DATA FFFF,8421,F4BD,A6A1,A087,AE11,83DF,FA11,9045,B77D,8441,FFFF
830 DATA FFFF,8241,BADD,AA55,A345,9C39,C183,9E79,A2C5,BA5D,8001,FFFF
840 DATA FFFF,A211,AAD5,AA55,AB55,8845,FFFD,8845,AB55,AA55,A211,FFFF
850 DATA FFFF,8991,A425,9249,C813,E7E7,E7E7,C813,9249,A425,8991,FFFF
860 DATA FFFF,8411,9557,F171,83DD,DA09,90AB,F7A1,943D,D5E9,8423,FFFF
870 DATA FFFF,8181,BFFD,A225,8889,BFFD,8811,AB55,A245,BFFD,8181,FFFF
880 DATA FFFF,8101,BE7D,8081,FD3F,A085,8911,FCBF,8101,BE7D,8081,FFFF
```

★みなさん！高橋はるみさん，きむらく～ん，ウィングマン，森　巧尚さんを覚えていますか？知らないなんていう人は，しかってあげます。（愛知県豊橋市・M．K好き♡13才）……【編：埼玉県人なんてのもいたね。】

X1シリーズ(CZ-8CB01/8FB01 V1.0)用

COLOR(カラー) BRICK(ブリック)

乱気 流



内 容

ある日，突然太陽の光がいくつにも散った。そして，その光は球状の石と化し，ある巨塔へと入っていった。

探検者であるあなたは，再び地上に光をもどすため，その巨塔へ光の石を取りに行った。

遊びかた

まずRUNすると，キャラの名前がでます。操作はテンキーの[2][4][6][8]を使い，エクスプローラーを動かし，画面のライト・ストーンをすべて取ると1面クリアです。

ところがエクスプローラーは足元と同じ色のレンガの上しか通れません。これではすべて取れないと思うでしょう。でも，黒いところ（レンガのないところ）はどの色からでも通れるわけです。

ただ，この黒いところは，一度通るとオレンジ色の壁になってしまうので，むやみに黒いところは通れません。あと，水色の壁はくずすことができます（BRITTLE WALLのことです）。実際にプレイしてみれば，わかるでしょう。

敵の性質

○PLANT OCTOPUS（プラント・オクトパス）

エクスプローラーを追いかけてくるが，今いるレンガと同じ色のところにしか動けません。さらに，黒いところも通れません。

○EVIL BOARD（エビル・ボード）

左右に往復するだけです。どの色のレンガでも通りすごしてくるが，壁や石は通過しません。

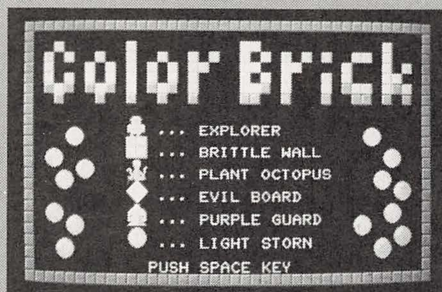
○PURPLE GUARD（パープル・ガード）

上下にのみ動き，エクスプローラーを確実に追いかけます。EVIL BOARDと同じように，どの色のレンガでも通れるが，壁や石は通過できません。

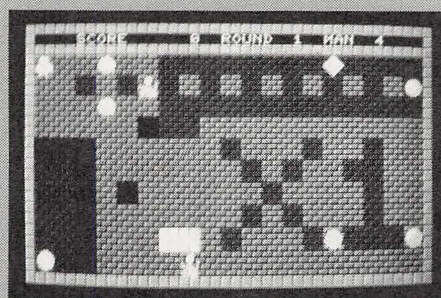
なお，当然，どの敵にぶつかっても，MANが1人減ります。

プログラムのしくみ

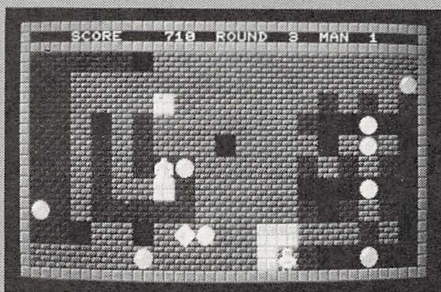
1530～1750行のデータの後部にあるREM文の4ケタの数字は，チェック



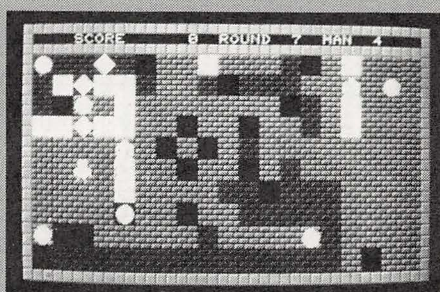
◀《写真1》タイトル画面。各キャラクターの紹介です



◀《写真2》1面です。よーく考えてライト・ストーンを取る順番を…



▶《写真3》3面。黒いところを通過する順番が解法のキメ手



▶《写真4》ほう、敵や壊せる壁が多くて大変。まあ、がんばっておくれ

★セガマークIIIのスペースハリアーのタイトル画面のハリアーの顔は，はっきりいって平景清に劣らないと思う。
（大阪府豊中市・梶木　鯖15才）……【影：ハリアーが景清に変わって源平討魔伝にでてもわかんないかな？】

CHECKER FLAG

Dr.Dまずまずのできといったところかな。

編：なかなかむずかしいですけど，こんなのできるわけないやって投げだすほどではないですね。

Dr.D：そうじゃ。そういう微妙なゲーム・バランスが，おもしろいかおもしろくないかの重要なポイントじゃな。

影：ところで，8面終了するとメッセージがでるそうですが………。

Dr.D：そうじゃな。何とでてきたんじゃね。

影：いや，それがまだ8面をクリアしていないもので………。

Dr.D：残念ながら，リストを見てもわからんぞ。1480行からがそのデータなのじゃが，暗号化してあるんでな。

影：な～んだ，つまんない。

Dr.D：いやいや，他でも言っておいたが，プログラムを打ち込む立場からすれば，こういうものは暗号化してあるほうが楽しみあっていい。

サムです。打ち込んだあと，RUN1770⏎と入力すると，その行とチェックサムがでるので，リストのチェックサムと合っているかどうか，確認してください。

なお，10行のT＝0をT＝1とすると，ジョイスティックで操作できます。

このゲームはパズル的要素が強いので，どの面からでもできるようになっている隠れ機能があります（プログラムを見れば，すぐわかると思う）。それと書き忘れていたけど，ゲーム中，どうしようもなくなったら，!を押すと，MANが1人減り，その面のはじめからになります。

ライト・ストーンの奪回のヒント

一番最後に取るべき石を見極めること。BRITTLE WALLが壊れないという事態が発生しますが，それはその壁の下のレンガの色と自分の足元のレンガの色がちがうときです。

7面では，EVIL BOARDの一つが，妙な技を使うが，決してバグではありません。

最後に

コンストラクションを作りたかったのですが，リストが長くなりすぎるのでやめました。面のデータを作った時間は，プログラムの時間より長くかかったので，かなり楽しめると思います。

ところで，このゲーム，一応，スコアがあります。壁を壊すと10点，石を取ると20点です。では，「災いが訪れるその日」に，また会いましょう（最後の8面終了後のメッセージより引用）。

《第1表》変数表

A, B, C, D, E, B＄, C＄………汎用
F…石，壁を取ったときのフラグ
G…はじめの音楽フラグ
I，J…FOR～NEXTまたは汎用
K…キー入力
M…エクスプローラーの人数
R…ROUND数
S…SCORE
T…ジョイスティックかテンキーかのフラグ
X，Y…エクスプローラーの座標
XA（n），YA（n）／XB（n），YC（n）／XC（n），YC（n）…敵の座標
RB（n）…EVIL BOARDの往復フラグ
P1＄…エクスプローラーのキャラ
P2＄…ライト・ストーンのキャラ
P3＄…壁のキャラ
A%（32）…レンガのPUT@のデータ

COLOR BLICKのプログラム・リスト

```
10 '■■ COLOR BRICK  by Ran Kiryuu and Itami Jun ■■
20 INIT:CLS4:CLICK OFF:DEFINTA-Z:WIDTH 40:TEMPO150:PLAY"V15O4:V15O4":T=0
30 DIM A%(32),XA(10),YA(10),XB(10),YB(10),XC(10),YC(10),RB(10)
40 P1$="@A↓←←PQ":P2$="JK↓←←LM":P3$="NN↓←←NN":P4$="  ↓←←  ":P5$="PUSH SPACE KEY"
50 LOCATE9,9:PRINT"ﾀﾞｲﾁﾆ ｱｸﾏｶﾞ ｱﾗﾜﾚﾀ 8"
60 LOCATE2,11:PRINT"ﾀｲﾖｳﾉｶﾐ ｿﾉﾋｶﾘｦ ｲｼﾆ ﾌｳｼﾞ ﾀﾞｲﾁﾆ ﾁﾘﾊﾞﾒﾀ"
70 FOR I=&H40 TO &H59:READ A$:DEFCHR$(I)=HEXCHR$(A$):NEXT:PAUSE20
80 POSITION0,0:PATTERN-16,HEXCHR$(STRING$(4,"FEEAD400EFAE4D00"))
90 GET@(0,0)-(15,15),A%,1:DEFCHR$(32)=HEXCHR$(STRING$(48,"0"))
100 '■■──────── DEMO ────────■■
110 CLS4:LOCATE12,22:PRINT P5$:E=0
120 CGEN1:LINE(0,0)-(39,23),"N",B:LOCATE19,1:PRINT"HI↓←←XY"
130 RESTORE1400:FORI=1TO15:READ X,Y:LINE(160,16)-(X*8+8,Y*8+8),PSET,6
140 LOCATE X,Y:PRINT P2$:GOSUB1030:GOSUB1100:CLS0:NEXT
150 RESTORE1420:CONSOLE1,8,1,37:LOCATE1,8
160 FORI=1TO6:READA$:PRINTA$;:GOSUB1050:PAUSE2:GOSUB1100:NEXT:CONSOLE
170 LOCATE10,9:PRINT P1$;"↓←←OO↓←←OO↓←←BC↓←←RS↓←←DE↓←←TU↓←←FG↓←←VW↓←←";P2$
180 CGEN:LOCATE13,10:PRINT"... EXPLORER":LOCATE13,12:PRINT"... BRITTLE WALL"
190 LOCATE13,14:PRINT"... PLANT OCTOPUS":LOCATE13,16:PRINT"... EVIL BOARD"
200 LOCATE13,18:PRINT"... PURPLE GUARD":LOCATE13,20:PRINT"... LIGHT STORN"
210 E=INP(&H1900):IF E=0 THEN 210
220 '■■── MAKING GAME PICTUER ──■■
230 INIT:CGEN1:LINE(1,1)-(38,22)," ",BF:S=0:R=1:M=4
240 IF 49<=E AND E<=56 THEN R=E-48
250 LINE(0,2)-(39,2),"N":LOCATE5,1:CGEN:PRINT"SCORE          ROUND     MAN"
260 '■■──── MAKING  BRICK ────■■
270 ON R RESTORE 1530,1560,1590,1620,1650,1680,1710,1740
280 GOSUB1000:CGEN1:READ A$:X=8:Y=24:LINE(1,3)-(38,22)," ",BF:CLS0
290 FOR I=1 TO 95:B$=BIN$(VAL("&H"+MID$(A$,I,1))):B$=STRING$(4-LEN(B$),"0")+B$:C
$=LEFT$(B$,2):GOSUB970:C$=RIGHT$(B$,2):GOSUB970:NEXT
300 '■■── MAKING CHARACTERS ──■■
310 ON R RESTORE 1540,1570,1600,1630,1660,1690,1720,1750
320 READ A$:I=1:GOSUB960:X1=X:Y1=Y:I=3:P=0
330 IF MID$(A$,I,1)<>"Z" THEN GOSUB960:LOCATEX,Y:PRINT P2$:P=P+1:I=I+2:GOTO 330
340 I=I+1
350 IF MID$(A$,I,1)<>"Z" THEN GOSUB960:LOCATEX,Y:PRINT"OO↓←←OO":I=I+2:GOTO350
360 B=1:TA=0:I=I+1
370 IF MID$(A$,I,1)<>"Z" THEN GOSUB960:XA(B)=X:YA(B)=Y:B=B+1:TA=TA+1:I=I+2:GOTO3
70
380 B=1:TB=0:I=I+1
390 IF MID$(A$,I,1)<>"Z" THEN GOSUB960:XB(B)=X:YB(B)=Y:B=B+1:TB=TB+1:I=I+2:GOTO3
90
400 B=1:TC=0:I=I+1
410 IF MID$(A$,I,1)<>"Z" THEN GOSUB960:XC(B)=X:YC(B)=Y:B=B+1:TC=TC+1:I=I+2:GOTO4
10
420 FOR I=0 TO 9:RB(I)=2:NEXT:X=X1:Y=Y1:F=0:G=0:SCREEN0,0,0
430 '■■──── MAIN LOOP ────■■
440 K=STICK(T):XX=X:YY=Y:C=POINT(X*8,Y*8)
450 X=X+(K=4)*2-(K=6)*2:Y=Y+(K=8)*2-(K=2)*2:D=POINT(X*8,Y*8)
460 IF X<1 OR Y<3 OR X>37 OR Y>21 THEN X=XX:Y=YY
470 C$=CHARACTER$(X,Y):IF C$="N" OR (C<>D AND C*D<>0) THEN X=XX:Y=YY:GOTO510
480 IF C$="J" THEN S=S+20:P=P-1:F=1:GOSUB1000:GOSUB1030
490 IF C$="O" THEN S=S+10:F=1:GOSUB1070:GOSUB1000
500 IF 66<=ASC(C$) AND ASC(C$)<=70 THEN X=XX:Y=YY:GOTO 820
510 LOCATE XX,YY:IF C=0 AND K<>0 THEN PRINT P3$:GOSUB1050 ELSE PRINT P4$
520 LOCATE X,Y:PRINT P1$:IF P=0 THEN 880
530 IF INP(&H1900)=33 THEN 820
540 '■■── MONSTER PLANT OCTOPUS ──■■
550 IF F=1 THEN PAUSE2:F=0:GOTO440
560 FOR B=1 TO TA:XA=XA(B):YA=YA(B):C=POINT(XA*8,YA*8)
570 IF RND<.4 THEN 590
580 IF RND<.4 THEN XA=XA+SGN(X-XA)*2:GOTO600 ELSE XA=XA+(INT(RND*3)-1)*2:GOTO600
590 IF RND<.4 THEN YA=YA+SGN(Y-YA)*2 ELSE YA=YA+(INT(RND*3)-1)*2
600 IF XA<1 OR YA<3 OR XA>37 OR YA>21 THEN XA=XA(B):YA=YA(B)
```

★僕が友人に「アダムの妻はだれ？」と聞いたら，友人はすかさず「マダム!!」と答えた。（和歌山市・**蔭地野慶14才**）…【**編**：なに，ポーズとってきどってるんですか？**影**：うーん，マダム。**編**：それはマンダムでしょう。】

```
610 C$=SCRN$(XA,YA,1)
620 IF C<>POINT(XA*8,YA*8) THEN XA=XA(B):YA=YA(B):GOTO650
630 IF C$<>" " THEN XA=XA(B):YA=YA(B)
640 IF C$="a" THEN 820
650 LOCATE XA(B),YA(B):PRINT P4$:LOCATE XA,YA:LOCATE XA,YA:PRINT"BC↓←RS"
660 XA(B)=XA:YA(B)=YA:NEXT
670 '■■■— MONSTER EVIL BOARD —■■■
680 FOR B=1 TO TB:XB=XB(B):YB=YB(B):XB=XB+RB(B)
690 IF XB<1 OR XB>37 THEN XB=XB(B):RB(B)=RB(B)*-1:GOTO720
700 C$=SCRN$(XB,YB,1):IF C$<>" " THEN XB=XB(B):RB(B)=RB(B)*-1
710 IF C$="a" THEN 820
720 LOCATE XB(B),YB:PRINT P4$:LOCATE XB,YB:PRINT"DE↓←TU":XB(B)=XB:NEXT
730 '■■■— MONSTER PURPLE GUARD —■■■
740 FOR B=1 TO TC:XC=XC(B):YC=YC(B):YC=YC+SGN(Y-YC)*2
750 IF YC<1 OR YC>21 THEN YC=YC(B)
760 C$=SCRN$(XC,YC,1):IF C$<>" " THEN YC=YC(B)
770 IF C$="a" THEN 820
780 LOCATE XC,YC(B):PRINT P4$:LOCATE XC,YC:PRINT"FG↓←VW":YC(B)=YC:NEXT
790 IF G<>0 THEN440
800 GOSUB1060:PLAY"C3CGGEED5E3EDDC7:C3CCCDDDDCCDDC":SOUND9,0:G=1:GOTO440
810 '■■■——— ATTACKED ———■■■
820 GOSUB1060
830 FORI=0TO11:LOCATEX,Y:COLOR(I-INT(I/2)*2)*5+2:PRINT P1$:PLAY"-E0":NEXT
840 SOUND9,0:M=M-1:GOSUB1000:PAUSE10:LINE(1,3)-(38,22)," ",BF:IF M>=0 GOTO310
850 PAUSE10:CGEN:LOCATE15,11:PRINT"GAME  OVER":LOCATE13,13:PRINT P5$
860 IF STRIG(T) THEN 110 ELSE 860
870 '■■■——— ROUND CLEAR ———■■■
880 GOSUB1060:PLAY"C1CCEEEGGG+C4+C3+C7:+C4+E4+C4+G5":SOUND9,0
890 PAUSE10:R=R+1:GOSUB1000:IF R<>9 THEN270
900 SOUND7,56:GOSUB1080:CONSOLE1,22,1,38:CLS:CLS0
910 LOCATE16,6:PRINTP2$;"↑→HI↓←XY→↑";P2$:LOCATE1,9:CGEN:RESTORE1480
920 FORJ=1TO4:READA$:FORI=1TO38:PRINTCHR$(ASC(MID$(A$,I,1))-1);:NEXT:PRINT:NEXT
930 A$="7:06C1DCDCDCD":B$="CGFEDECDFFEECCGR"
940 FORI=1TO16:GOSUB1060:SOUND12,40:PLAYMID$(B$,I,1)+A$:NEXT:GOTO930
950 '■■■— SUB FOR MAKEING BRICK —■■■
960 X=(ASC(MID$(A$,I,1))-&H41)*2+1:Y=(ASC(MID$(A$,I+1,1))-&H41)*2+3:RETURN
970 C=VAL("&B"+C$):C=C+(C=4):SCREEN0,0,C:C=(C<>0)*-1:PUT@(X,Y)-(X+15,Y+15),A%,PS
ET,C:X=X+16:IF X=312 THEN X=8:Y=Y+16:GOSUB1040
980 RETURN
990 '■■■——— PRINT SCORE ———■■■
1000 CGEN:LOCATE11,1:PRINTUSING"######";S:LOCATE25,1:PRINTUSING"##";R
1010 LOCATE33,1:PRINTUSING"##";M:CGEN1:RETURN
1020 '■■■——— SOUND  SUBS ———■■■
1030 SOUND1,0:SOUND0,80:SOUND7,56:GOTO1080
1040 SOUND1,20:SOUND0,0:SOUND7,56:GOTO1080
1050 SOUND1,2:SOUND0,70:SOUND7,56:GOTO1080
1060 SOUND7,56:SOUND9,16:GOTO1080
1070 SOUND6,20:SOUND7,7
1080 SOUND8,16:SOUND11,100:SOUND12,10:SOUND13,0:RETURN
1090 '■■■——— PUSH  ANY KEY ———■■■
1100 FORJ=0TO100:IF STRIG(T) THEN 230 ELSE RETURN
1110 NEXT
1120 '■■■——— PCG  DATA ———■■■
1130 DATA 00070F18080A083F00060C180F0D0F2C00070F1F0F0D0F3F:'EXPLORER
1140 DATA 00C0E000008000F800000000E060E01000C0E0F0E060E0F8
1150 DATA 0003070707070301000307070707036200000010302000062
1160 DATA 00C0E0E0E0E0C04000C0E0E0E0E0C386000000800000000386
1170 DATA 0102050A152B56AC0103070F1F3E7DFB0103070F1F3E7DFB:'PLANT OCTOPUS
1180 DATA 8040A050A8D46A35008040A050A8D4EA80C0E0F0F8FCFEFF
1190 DATA 000302071E3F7F7F00000101050B1F3F000303061B346040
1200 DATA 00C040E078FCFEFE00C0C0E0F8ECF6EA0000800080100814
1210 DATA 00000210180F1F3E134705971B8F1F18BD134705971B8F1FBF:'EVIL BOARD
1220 DATA C0E0E0E8D8F0F87C0802000918F118F9C8E2A0E9D8F1F8FD
1230 DATA 000000070F1C181800030F1F3F3F7F7F00030F1F3F3F7F7F
1240 DATA 00000000000000000C0F0F8FCFCFEFE00C0F0F8FCFCFEFE
1250 DATA 00000000000000007F7F3F3F1F0F03007F7F3F3F1F0F0300:'PURPLE GUARD
1260 DATA 0000000000000000FEFEFCFCF8F0C000FEFEFCFCF8F0C000
1270 DATA 0000000000000000FFFFFFFFFFFFFFFFED4AAD4AAD4AA00
1280 DATA FFFFFFFFFFFFFFFF0000000000000000FED4AAD4AAD4AA00
1290 DATA 7F7F7F0F0F0F18186C4C407C7C0C1E1E7F7F707F7F0F0000:'SUN GOD
1300 DATA FCFCFCE0E0E0C0C01010101C1C00F0F0FCFC1CFCFCE00000
1310 DATA 6121221216040D399296150D095B72029296150D095B7202
1320 DATA 424242A0949048AC84A4B45C486CB65084A4B45C486CB650
1330 DATA 040201000000000FB7D3E1F0F070301FB7D3E1F0F070301:'LIGHT STORN
1340 DATA 3F7EFCF8F0E0C080E0C0800000000000FFFEFCF8F0E0C080
1350 DATA 7F6F7F7F7F1F3F7F11221132310205086E4D6E4D4E1D3A74
1360 DATA FEF6FEFEFEF8FCFEA6D2A6D2A6D0A8D40804080C08000000
1370 DATA 3E1E0F1F1F3F3F7F1D810F5B1B3624643F9F0F5F1F3F3F7F:'FIRM WALL
1380 DATA 7C78F0F8F8FCFCFEF881E0F2A0B8D0DCFCF9F0FAF8FCFCFE:'BRITTLE WALL
1390 '■■■——— TITLE DATA ———■■■
1400 DATA 3,20,34,20,36,19,32,18,4,18,35,17,36,15,2,17,3,14,34,14,5,13,2,12
1410 DATA 35,12,33,10,4,10
1420 DATA"  O      O          OO             O  "
1430 DATA"  O O   O   O   O  O O   O O O O O  OO O  "
1440 DATA"  O    O O O O O OO    OO  OO     O     O O"
1450 DATA"  O O O O O O O O O     O O O     O O    OO  "
1460 DATA"  NON  NON  O NON  O    OON  O    O NOO  ONO"
1470 DATA"   N    N   N  N  N     NN   N    N  NN  N N"
1480 DATA"ラテ!サヲミト°!セホ°トハ!ウスァ!イテモトクロチ「サロト°!ヘチチフ°!
1490 DATA"ツス°ッエ!ヌヤ!フキルギ°!ナァ°レチ°フエ「チチ°・ニソ°!ンチスチ°!
1500 DATA"フキルフ!ナス°サモチハキ!ギ°ギ°オトマスワ「!!!!!!!!!!!!!
1510 DATA"ウセ°ロ!ミチ!ンシ°ンウギ°!カァセ°ロレ!タハ嗚!ミト°ヌ///////
1520 '■■■——— ROUND DATA  1 ———■■■
1530 DATA 555AAAAAA9666EEEEEE555AAAAAAA9552BFFFFF017FEFEFBE85FFEEFAFA13FFEFFBE87F
FEEFEFA1FFEFEEAE87FFFFFFF:'=6100
1540 DATA AAAJDADCOISBSIZGIHIZFBIIZMAZZ:'=2157
1550 '■■■——— ROUND DATA  2 ———■■■
1560 DATA 555AAAAFFD557BEF957AA9EFBE55E956AAA857A7FFF3C55E9D6AAA957A05EFBE55CFD7
BEF957FF5AAAA55FFCFFFC3FF:'=5889
1570 DATA AADJECFHGAGIJJOARERFZQHQJZMAZZQIZ:'=2479
1580 '■■■——— ROUND DATA  3 ———■■■
1590 DATA AA8FFFFFFEB5557FFFFAFFFFFD99AB3955F800AEE5C7D192BBAB5FB98AEFEDFC002BAA
B7F898A3CFDFDD9155557F800:'=5868
1600 DATA MJAHFJHFIIQDQGQJQESBZGCGGLILJMIZZAIZGFZ:'=2933
1610 '■■■——— ROUNF DATA  4 ———■■■
1620 DATA 545554FFFD5AA85FAAB575555556CFBFFFFF5BB2FAFC552ED7EFFAAABBDFB5CAABE756
FFAAAC9FCBFD5556AAA155555:'=5849
1630 DATA ODBJBBEFEIFBFHHDHEKJOGZFDGDZOHZZFEZ:'=2575
1640 '■■■——— ROUND DATA  5 ———■■■
1650 DATA AAA6AAAA5655595695AAAA646569651 5919A51AAA6595656555AA55AAAAA7F95656555
0355C0AAA6A154AA555A8552A:'=5439
1660 DATA SABBBDBFBHBJKHPHSJZDBDDDFDHDJHAHBKEKFKGPEPFPGZZIBLELGNAOFOHZZ:'=4458
1670 '■■■——— ROUND DATA  6 ———■■■
1680 DATA 00023FFFE800096AA3A00025AABE800096BFFA00075AF4A80019685AA1554155608BFF
FAABAA15551552080014555AA:'=5355
1690 DATA AGCHHFHIKBLCLJMDRFZDHZSHZZDAZ:'=2171
1700 '■■■——— ROUND DATA  7 ———■■■
1710 DATA AA85958FF6AFB62A7FD8D55572FF577F3CDB557DF13B5FFDF7D3CE57F7DFD68A9FDF45
3EAA7FC37DBFF9FCAAAAAAA4F:'=5858
1720 DATA CFAAAICCEHNIRBZADBBBDDBDDEBECEDEFEGIAPAPCPDZZBACBCDCDZEEPBZ:'=4181
1730 '■■■——— ROUND DATA  8 ———■■■
1740 DATA 14EAAAAAAFF3BFFFFDB45E57555A91795C1AEADFE57A6AAAA095E5AAA5460F95564F10
FCAAA9BFA6BF7FF6BFFFDCFF1:'=5834
1750 DATA GJACBBCCCGKCOHPAPBPIQGSJZBIBJCIEIGBGCGEIAICIEKJNDNENFOCOFFQBQFRCRIRJS
CSFZZCJDIKBZIDRDZ:'=6383
1760 '■■■ CHECK SUM OF ROUND DATA ■■■
1770 A$="":RESTORE1530:FORI=1TO16:B=DTL:IF A$="" THEN B=1530
1780 READ A$:A=0
1790 FORJ=1TOLEN(A$):A=A+ASC(MID$(A$,J,1)):NEXT:PRINT B;"=";A:NEXT
```

★最近機種(プログラムが掲載されている)が，減ってますけど，これが時代なんでしょうか？でも，新しい連載が増えて大変結構。(滋賀県大津市・**平井貴志16才**)……**【編**：悲しい人よ，がんばって古い機種を復活させよう。**】**

PB-100/110用

バーガー BurGer ショップ Shop



Super PB

BurGer Shopのプログラム・リスト

```
P0
1 VAC :$=")(!O[]▲·.∂-_": FOR D=1 TO 12:N$(D)= MID(D,1): NEXT D
2 F$=P$: FOR D=0 TO B:F$=F$+Q$( RAN#*5): NEXT D:F$=F$+O$
3 PRINT F$;: FOR D=0 TO 300: NEXT D:I=0:J=3:K=0:G$=O$: PRINT
4 FOR D=0 TO 30:H$=P$( RAN#*6): FOR E=0 TO 9: PRINT CSR0;"  Σ";H$;
5 PRINT CSRI;V$(K); CSR12- LEN(G$);G$;: IF I≧3 THEN 16
6 IF J≧3 THEN 9
7 PRINT CSRJ;Y$(L);: IF INTI=J THEN 18
8 J=J-1: IF J≧0 THEN 11
9 J=3: IF KEY="/";J=2:L=0
10 IF KEY="-";J=2:L=1
11 IF KEY≠"." THEN 14
12 FOR N=4 TO 10-LEN(G$): PRINT CSRN;" ";H$;: FOR M=0 TO 9: NEXT M: NEXT N
13 G$=H$+G$:A=A+100
14 IF KEY="0" THEN 22
15 I=I+.2: NEXT E: NEXT D
16 C=C+1: PRINT "Miss";C: IF C<3 THEN 2
17 PRINT "Sc";A: GOTO 1
18 IF K=L;I=0:K= INT( RAN#*3: GOTO 21
19 IF K≠2 THEN 8
20 K= ABS(L-1
21 A=A+50: GOTO 9
22 PRINT : IF F$≠G$ THEN 16
23 PRINT "CLEAR!": A=A+1E3:B=B+.5: IF B≧5; PRINT "HappyEnd!": GOTO 17
24 GOTO 2
```

すとぉりぃ〜

あなたは，バーガー・ショップのアルバイトをしています。

さて，今日はバイト最後の日，10人の客にハンバーガーをだせば，バイトは終わりですが，お客はみんな注文がうるさく，とてもむずかしい物ばかりです。その上，敵ねずみが作りかけのハンバーガーを食べにくるので，それを退治しなければなりません。

さあ，あなたはすべてのお客にハンバーガーをだすことができるかな!?

れっつ ぷれい

このゲームは記憶力＋アクション＋運のミックス・ゲームです。

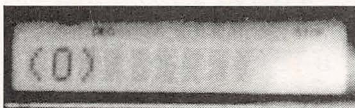
[S][0]でゲームをはじめると，ハンバーガーが表示されます。消えるまでにそのハンバーガーの形を覚えてください。ハンバーガーが消えたらゲーム・スタートです。

落ちてくる敵を倒しながら，指定されたハンバーガーを作ります。敵は〝．・∂〟の３種類です。敵をやっつけるには，[／][－]のキーで〝─〟，〝＿〟の弾を撃って当てます。しかし，敵はときどき弾をすりぬけてくるので，注意してください。

自分の下にあるハンバーガーの材料が自分の作っている物になったら，[．]のキーで落としてください。完成したら[0]のキーで面クリアですが，まちがって作っていると〝Miss〟になります。また〝Give up〟も[0]でできます。他にも，一定時間内に面クリアしないと〝Miss〟です。Miss 3でゲーム・オーバーです。

得点は，敵をやっつけると，50pts（〝∂〟は２発当てないといけないので100pts），ハンバーガーの材料を落とすと100pts，面クリアで1,000ptsです。

10面クリアで，〝Happy End〟ですが，２面ごとに作るべきハンバーガーの中味が増えるので，覚えるのも作るのもむずかしくなります。なお，これは画面を縦にして遊んでください。

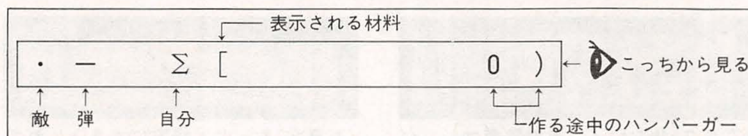


▲《写真１》左側に，あなたが作るハンバーガーの形がでる。よく覚えよー

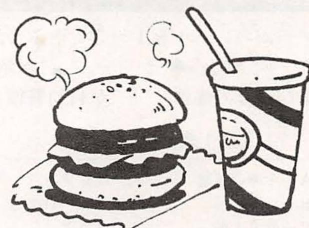
▲《写真２》左から攻めてくる敵をやっつけながら，右側にハンバーガーを作れ／

材料の形	（	）	0	！	［	］	△
名　前	パン(上)	パン(下)	ハンバーグ	レタス	チーズ	ケチャップ	魚

《第１図》材料の説明



《第２図》画面構成



《第１表》変数表

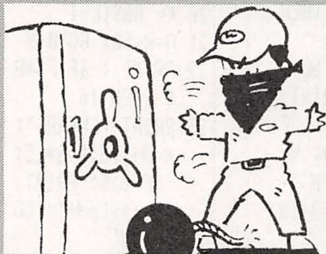
A……………スコア
C……………ミスの数
D，E………FOR～NEXT
F＄…………作るべきハンバーガー
G＄…………作っているハンバーガー
H＄…………自分の下の材料
I……………敵の座標
J……………弾の座標
K……………敵の種類
L……………弾の種類
MN…………雑用
O＄，U＄…材料
V＄，X＄…敵
Y＄，Z＄…弾

PB-100

★断空我先生，１年間「ファミリーコンピュータでオリジナルゲームを作ろう／」を，ごくろうさまでした。（埼玉県深谷市・中村　誠12才）……【断空我：イエイエ。編：あれ？断空我先生また照れちゃって〜。断空我：カポ〜♡】

PB-100/110+ 増設RAM用

DOMBER MAN（ドンバーマン）



We are tow!

STORY

あなたはゲームのやりすぎで，お金がなくなってしまいました。そこで，警備が手うすだという，電波銀行東五反田支店の地下金庫室に侵入しました。

しかし，あなたがそこで見たものは，ブ厚い壁に囲まれた金庫と，突然出現し爆発する爆弾と，自動警備マシンだったのです。

「うわさと全然ちがうじゃないか！」。

遊びかた

ゲームのレベルを1～3で選ぶと，スタートです。"♠"が自分，"■"が敵，および自分の爆弾，"÷"が自動警備マシンです。

自分を[1]と[3]で動かし，[Z]で爆弾を置きます。金庫の壁を壊すときは金庫のとなりに置いてください。爆風で壊れ"$"になったときに取るとクリアです。

自動警備マシンはときどき出現し，トラクター・ビームを撃ってきます。これに当たると引き寄せられます。警備マシンは爆風に巻き込むか，自分からぶつからないと破壊できません。

敵の爆弾は出現して，しばらくすると爆発します。爆風に巻き込まれるか，警備マシンにつかまると死にます。人数はモード表示でわかります。

《第1表》変数表

A…金庫の状態	P…死亡フラグ
B…レベル	R…爆風の右座標
E…残り人数	S…スコア
F…自分の爆弾のカウンタ	T…敵爆弾カウンタ
H…ハイスコア	X…自分の座標
I，J…ループ用	Y…敵座標
K…ボーナス等用	Z…自分の爆弾の座標
L…爆風の左座標	$…金庫の形
M…敵の状態	
N…自分の爆弾をだしているか	

DOMBER MANのプログラム・リスト

```
P0
10 PRINT "<DOMBER MAN>";: GOSUB #1: PRINT : PRINT "LEVEL 1→3";
11 K$= KEY: IF K$>"0"; IF K$<"4"; B= VAL(K$)*4: GOTO 14
12 GOTO 11
14 $="[■][■]:■::#:_#__$_"
15 V=0:E=6:A=4:S=0:K=.05
20 X=1:M=0:N=0:F=0:T=0:D=0:P=0: MODE E
30 IF KEY="1";X=X-1: IF X<1;X=10
40 IF KEY="3";X=X+1: IF X>10;X=1
45 IF X>4; IF X<8; IF A<10;X=X- SGN(6-X)
46 IF X=6; IF A≠16;X=7: IF KEY="3";X=5
50 PRINT CSR0;"]____"; MID(A,3);"___["; CSRX;"♠";
51 IF X=6; IF A=16 THEN 800
55 IF KEY="Z"; IF N=0;N=1:F=0:Z=X
60 IF N=1; PRINT CSRZ;".";:F=F+1: IF F>5; GOSUB 500:N=0:F=0
70 IF M=0;M=1:Y= INT( RAN#*10+1): IF RAN#<K;M=2:Y=6- SGN(X-6)
75 IF M=1; PRINT CSRY;".";:T=T+1
76 IF M=2;Y=Y+ SGN(X-Y): PRINT CSRY;"÷";: IF X=Y;T=B
78 IF T≧B; GOSUB 500:S=S+(M-1)*100:M=0:T=0
80 IF M=2; IF RAN#<.2; IF X≠Y; FOR C=Y+ SGN(X-Y) TO X STEP SGN(X-Y):D=1
90 IF D=1; PRINT CSRC;"o";: NEXT C:X=X- SGN(X-Y):D=0
100 IF P=1 THEN 700
110 GOTO 30
500 IF F>5;R=Z:L=Z: PRINT CSRZ;"*";: GOTO 505
503 R=Y:L=Y: PRINT CSRY;"*";
505 L=L-1:R=R+1: PRINT CSRL;"("; CSRR;")";
510 IF Z=X; IF F>5;P=1
515 IF X=Y; IF T≧B;P=1
520 IF X=L;P=1
525 IF X=R;P=1
526 IF Z=Y; IF M≠0;T=B
527 IF L=Y; IF M≠0;T=B
528 IF R=Y; IF M≠0;T=B
530 IF L=6; GOSUB 600
535 IF R=6; GOSUB 600
540 IF L≦1; RETURN
550 IF R≧10; RETURN
560 IF Y=6; IF A≧6; GOSUB 600
570 GOTO 505
600 IF A=16; PRINT CSR6;"#";:A=10: RETURN
610 A=A+ INT(F/6)*3: IF F>5;S=S+150
620 RETURN
700 FOR I=0 TO 6: PRINT CSRX;"+";: FOR J=0 TO 9
710 NEXT J: PRINT CSRX;"x";
715 FOR J=0 TO 9: NEXT J: NEXT I
720 E=E-1: IF E>3 THEN 20
730 GOSUB #1: PRINT : PRINT "*GAME OVER*"
735 PRINT "SC:";S: IF S>H;H=S
736 PRINT CSR0;"HI:";H
740 PRINT "REPLAY[EXE]": GOTO 10
800 GOSUB #1: FOR J=0 TO 20: PRINT CSR RAN#*12;"$";
810 NEXT J: PRINT CSR0;"$$$$$$$$$$$$";: GOSUB #1
820 PRINT : PRINT "NICE CLEAR!","BONUS";K*10000
830 A=1:S=S+K*10000:K=K+.05: IF E<6;E=E+1
840 GOTO 20

P1
10 FOR I=0 TO 150: NEXT I: RETURN
```

おわりに

ゲームが複雑なので，説明不足と思いますが，遊んでいればわかるでしょう。爆発のタイミングなどを早くつかんでください。

おっと読者から質問です。何でしょうか。

「タイトルとストーリーは，いったいどんなつながりがあるんですか？」。

「……」。

そんなこと考えてるヒマがあるのなら，ゲームのアイデアでも考えなさいっ！



《写真1》まん中のブ厚い壁で囲まれた金庫を破壊せよ



《写真2》危ない！　自動警備マシンが出現したぞ～



《写真3》おっと，爆風に巻き込まれてしまった～

★影さーん，僕の家に来ないかい。特上のステーキに，おすし，1級のウイスキーがあるよ。えっ，来れない。残念だなあ～。ムシャムシャ。(北海道歌志内市・小野　充15才)……【影：そんなに食べるとピーピーになるぞー。】

PC-1245/51用

フィッシング
FISHING



超　辞

内　容

魚つりのゲームです。しかし，なかなかエキサイトします（魚がつれないとイライラするだけ）。

使用法

DEF A ではじまります。最初はキーを押さなければ，止まっています。

0 キーでサオを投げます。すると，ウキがでてきて，浮いたり，しずんだりするので，全部沈んだら 0 キーでサオをあげてください。魚がかかっていて，なかなかあがらないので，パワーがいっぱいになるまで 0 キーを連打してください。パワーがまんたんになると，魚か長ぐつをつりあげ，最初にもどります。

ウキがでていたり，しずんでから数秒たつ，パワーがなくなる，長い間パワーがあがらない，などでミスとなってエサが一つ減ります。

《第1表》変数表

A～H	ウキの状態
I，J	ループ
L	レベル
O	ウキの沈みぐあい
P	魚をつるときのパワー
R	ウキの位置
S	魚の数
T	時間
U	エサの数
Z＄	キー入力

FISHINGのプログラム・リスト

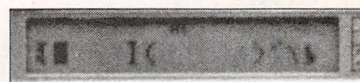
```
2:"A" RANDOM :V=&F868,
  W=&F805,X=&6F41,Y=45
  76,U=3,M=127,S=0
5:FOR I=1 TO 7: READ A
  (I): NEXT I: CALL X:
  CALL Y: WAIT 0
7:PRINT ">> FISHING <<
  ": GOSUB 8: PRINT ">
   BY CHOWJI <": GOSUB
  8: PRINT ">> 86.5.11
   <<": GOSUB 8: GOTO
  10
8:CALL Y: POKE V,0,48,
  120,126,86,96,24,4,2
  ,1,1,2,2,4,8: GOSUB
  999: CALL X: RETURN
10:WAIT 99: IF U<1
  PRINT ">>> GAME END
  <<<": PRINT "SAKANA
  "; STR$ S;" HIKI":
  END
11:PRINT "ESA ";U;" SAK
  ANA ";S
12:PRINT "I     I(       )
  ": CALL Y: POKE V,0,
  48,120,126,86,64,48,
  8,6,1
14:L=S: IF L>13 LET L=1
  3
15:Z$= INKEY$ :R= RND 5
  : IF Z$="" THEN 15
18:CALL X: CALL Y:
  RESTORE : FOR I=1 TO
  7: READ A(I): NEXT I
  :O=1,N=0
20:POKE V+5,0,64,32,32,
  16,8,4,4,2,2,1: POKE
  W+25+5R+2,A(O)
22:IF O=8 THEN 40
25:IF INKEY$ ="0" GOSUB
  950: GOSUB 999:
  PRINT " HAYAI !":U=U
  -1: GOTO 10
30:Q= RND 4-2:O=O+Q: IF
  O<1 LET O=1
32:IF O>8 LET O=8
35:GOTO 20
40:FOR I=1 TO 15-L:Z$=
  INKEY$ : IF Z$="0"
  LET I=15,N=1
42:NEXT I: IF N=0 GOSUB
  950: GOSUB 999:
  PRINT " OSOI !":U=U-
  1: GOTO 10
45:P=5,T=0: CALL Y:
  POKE V+6,96,24,4,2,1
  ,1,2,2,4,8: POKE W,M
  ,M,M,M,M: GOSUB 999:
  CALL X: CALL Y
50:Z$= INKEY$ : IF Z$="
  0" LET Q=1
55:T=T+1: IF T>80-4L
  THEN 80
58:REM IF INKEY$ = CHR$
  ((D-G)-RND4) AND P<5
  AND S=U POKE W+25,8:
  CALL X: CALL Y: GOTO
  95
60:Z$= INKEY$ : IF Z$<>
  "0" AND Q=1 THEN 70
62:Z$= INKEY$ : IF Z$<>
  "0" AND Q=1 THEN 70
65:POKE W+P,0:Q=0,P=P-.
  3: POKE V+6,64,32,32
  ,32,32,32,32,64,64,6
  4: IF P<0 THEN 80
68:GOTO 50
70:POKE W+P,M:P=P+1,Q=0
  : POKE V+6,96,24,4,2
  ,1,1,2,2,4,8: IF P>2
  0 THEN 85
75:GOTO 50
80:GOSUB 950: GOSUB 999
  : PRINT " NIGASHITA
  !":U=U-1: GOTO 10
85:IF RND R<>2 CALL X:
  CALL Y: POKE V+5,64,
  48,8,6,1,92,126,127,
  122,92: GOSUB 999:
  PRINT " TSUTTA !":S=
  S+1: GOTO 10
90:CALL X: CALL Y: POKE
  V+5,64,48,8,6,1,124,
  124,124,96,96: GOSUB
  999: PRINT " TSUTTA
  !": GOTO 10
95:FOR I=0 TO 24: POKE
  W+I,0: NEXT I
98:POKE W+25,8: POKE V+
  5,0,0,0,0,0,0,0,0,
  0,8: FOR I=1 TO 200:
  NEXT I: CALL X: CALL
  Y+2: CALL Y:E=E-1:S=
  S+2: GOTO 10
950:CALL &6F5C: CALL Y:
  POKE W+25+5R,92,126,
  127,122,92: POKE V+5
  ,64,48,8,6,1,0,0,0,0
  ,0: RETURN
990:DATA 127,126,124,120
  ,112,96,64
999:FOR J=1 TO 50: NEXT
  J: RETURN
```

全部なくなると，ゲーム・オーバーです。HI－SAKANAは，7匹です(ヘタ！)。

最後に

右の人のサオに注目してください。うまくいったと思いますが…。

これからもときどき投稿するので，よろしく!!（2回目）



《写真1》ウキがしずんだ瞬間をねらって，サオを引け！



《写真2》0 キーをたたいてパワー全開。やった，つれたぞ！

★このOFの場所をハイジャックした。返事が書けないだろう。なぜ書けないかわかるか？それは，OFに載せられるだけの文字数の最大数を求めて，きりつめたのだ。（岐阜県可児市・テクザー松下13才）……【影：うーっ。】

PC-1500/1501用

スリー THREE コインズ COINS

塚野　匡良



内　容

画面に転がっている三つのコインを，敵を倒しながら拾ってください。

遊びかた

4，6で左右に進み，スペース・キーで自分の向いている方向へけりを入れます。敵を倒すときは，敵が自分のま横にきたときにけってください。

敵は，カメ，カニ，ヘビの3種類います。

カメ…1回のけりで倒せます。

カニ…1回けると，3歩後退して，立ち止まってしまいます。

ヘビ…1回けっても，3歩後退し，再び攻撃してきますが，2回目のけりで倒せます。

そして，自分がそれらに当たると，ゲーム・オーバーになります。

♥　♥

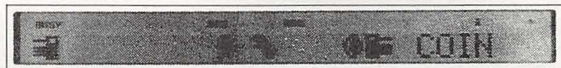
《第1表》主な変数表

MC$	自分のキャラクター
MP	自分の座標
EC$	敵のキャラクター
EP	敵の座標
EL	敵の強さ
CC	コインを取った数
CP	コインの座標
SC	点数
RO	面数





▲《写真1》敵を倒しながらコインを取るのだぞ



▲《写真2》おっと，ヘビがきた！それ，けりを入れろ

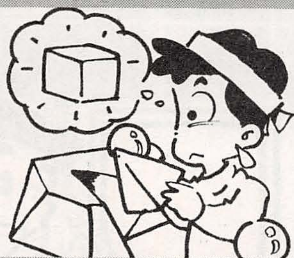
THREE COINSのプログラム・リスト

```
20 DIM MC$(3),EC$(2,1),EP(1),EL(1):SC=0:ST=1
30 DATA "0808741F3F440800","0008443F1F740808","1012141F1F640800","0008641F1F1412
10"
40 DATA "061E307E6B356B7E","7E6B356B7E301E06","573B7D787C793B57","573B797C787D3B
57"
50 DATA "020B0D0F3E7C6030","30607C3E0F0D0B02"
60 FOR I=0 TO 3:READ MC$(I):NEXT I:FOR I=0 TO 2:FOR J=0 TO 1:READ EC$(I,J):NEXT
J:NEXT I
70 BEEP 1,50,50:BEEP 3,30,10:WAIT 150:CURSOR 8 :PRINT "THREE COINS":CLS
80 WAIT 100:PRINT "SCORE ";SC:PRINT "STAGE ";ST:CLS
90 MP=6:MC=0:EP(0)=0:EP(1)=0:CO=0:CP=0:FOR I=0 TO1:BEEP 1,90,20:BEEP 2,20,50:NEX
T I
100 WAIT 0:GCURSOR 0:GPRINT "3A3A3A3A7F7D7D7F":GCURSOR 104:GPRINT "7F7D7D7F3A3A3
A3A":CURSOR20:PRINT "COIN"
120 K$=INKEY$ :IF K$=""THEN160
130 IF K$="4" LET GP=MP:GOSUB 290:MP=MP-.5*(MP>1):MC=0
140 IF K$="6" LET GP=MP:GOSUB 290:MP=MP-.5*(MP<12):MC=1
150 IF K$=" " BEEP 1,250,5:GOTO 300
160 GCURSOR MP*8:GPRINT MC$(MC)
180 IF CP=0 LET CP=RND 12
190 IF CO=3 THEN 350
200 IF MP=CP BEEP 2,5,50:CO=CO+1:CP=0:SC=SC+50:CURSOR 24:PRINT CO:GOTO 230
210 GCURSOR CP*8:GPRINT "001C225D7F3E1C00"
230 IF EP(I)=0 LET EC(I)=RND3-1:J=RND 2:EP(I)=1+11*(J=2):EL(I)=2-(EC(I)=0)
240 J=.5*(EL(I)=2)+.5*(EC(I)<>1)*(EL(I)=1):GP=EP(I):GOSUB 290
250 EP(I)=EP(I)+SGN(MP-EP(I))*J:GCURSOR EP(I)*8:GPRINT EC$(EC(I),(SGN(MP-EP(I))+
1)/2)
260 IF MP=EP(I)THEN 360
270 I=(I=0):GOTO 230*(I=0)+120*(I=1)
290 GCURSOR GP*8:GPRINT "0000000000000000":RETURN
300 GCURSOR MP*8:GPRINT MC$(MC+2):FOR I=0 TO1
310 IF (MP+MC*2-1)=EP(I)LET GP=EP(I):GOSUB 290:EL(I)=EL(I)-1:EP(I)=EP(I)+2*(MC*2
-1)
320 IF EP(I)<1OR EP(I)>12LET EP(I)=0
330 IF EL(I)=0 BEEP 1,10,20:EP(I)=0:SC=SC+(EC(I)+1)*10
340 NEXT I:GOTO 160
350 BEEP 1,80,20:BEEP 5,20,30:WAIT200:CURSOR 6:PRINT "CLEAR !!":CLS:SC=SC+100:ST
=ST+1:GOTO 80
360 FOR I=0 TO 4:BEEP 1,50,10:BEEP 1,10,50NEXT I:CLS
370 WAIT 100:CURSOR 8:PRINT "GAME  OVER":CLS:PRINT "SCORE ";SC:END
```

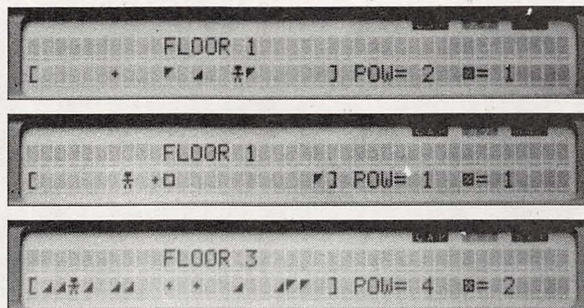
★12月号のつぐ美さん，九州弁の使いかた，おかしいですよ。「と，いうわけでまた来月じゃけん」ではなく，「と，いうわけじゃけん，また来月」です。（福岡県久留米市・吉田光一15才）……【つぐ美：そうどすか？】

PC-2001用

ブロック BLOCK パニック PANIC



ミンキーモモ



◀《写真1》さて1面。うまく組み合わせて⊠を作れ!

◀《写真2》これを重ねるとクリアだね。よし一息!

◀《写真3》面が進むと複雑になる。よーく考えて〜

STORY

⊠を一定量作ってください。ただそれだけのゲームです。

どうする

⊠を作るには（◸+⊿）+✣=□+✣=⊠です。ちなみに，◸+◸=⊿，⊿+⊿=◸です。

それから□と⊠は動かすこともジャンプすることもできません。あと◸か⊿をはしによせて，ジャンプすると，反対側にワープします。

操作方法

[4][6]で左右に動き，[1][3]で左右にジャンプします（飛びたいブロックのとなりになにもないときだけです）が，Pが1減り，Pが0になるとジャンプできなくなります。

[8]はギブアップです。まちがえたときに使ってください（同じフロアでは2回までです）。

ひとこと

判定にＤＩＭを使っていますが，これは魔法のＢＬＵＥ　ＦＡＮＣＹさんのおかげです。

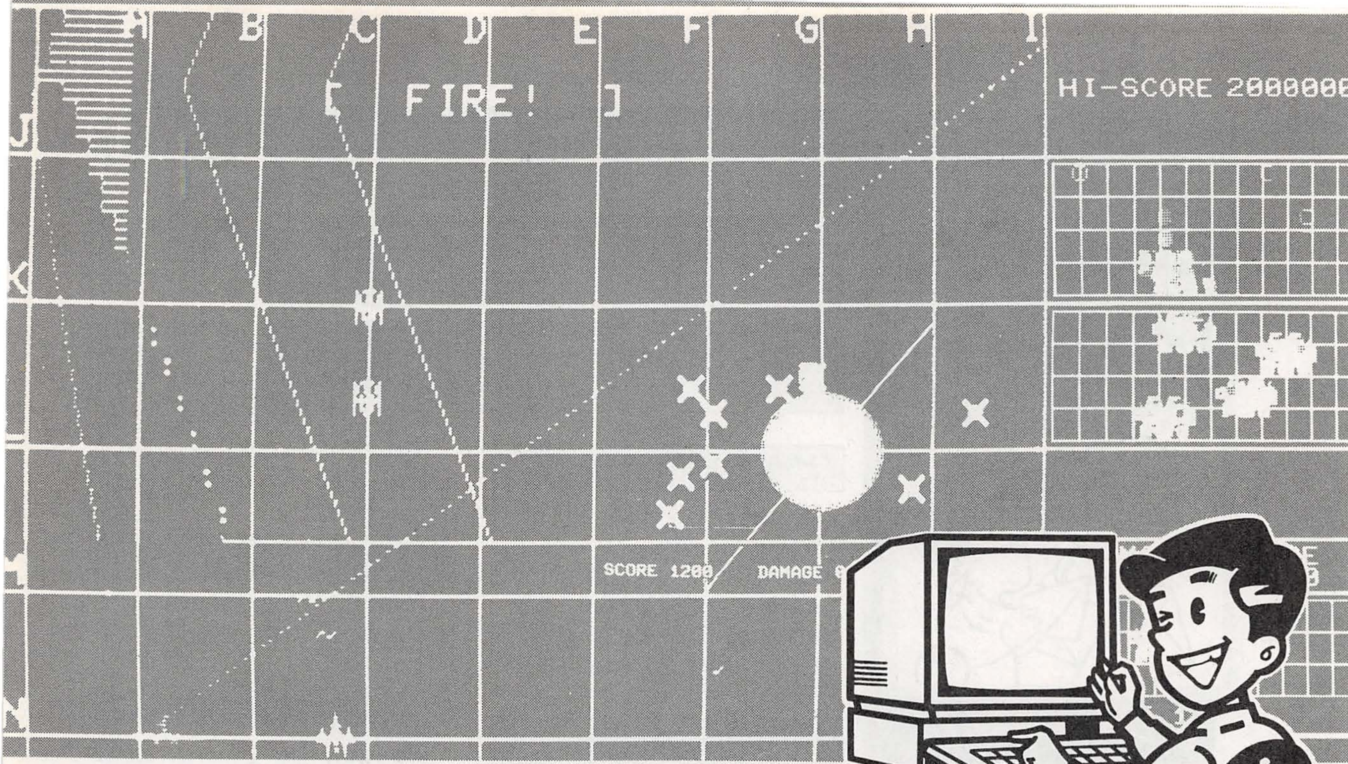
LISTについて

300〜400行が面のデータで，左から自分の出現地，その面で作らなければならない⊠の数，Ｐの数。それから画面データは，0が空白，1が◸，2が⊿，3が✣，4が透明の◸，5が透明の✣です。

BLOCK PANIC プログラム・リスト

```
10 CONSOLE 0,0,0:FORI=0TO29:READ A$:POKE &HFCAE+I,VAL("&H"+A$):NEXT:DIM G$(79),W
$(79):R=1
20 U=0:READ X1,D,PP,G$
30 C=0:X=X1:P=PP:FORI=41TO61:B=VAL(MID$(G$,I-40,1)):IF B=1 THEN G$(I)="ﾆ":W$(I)=
G$(I) ELSE IF B=2 THEN G$(I)="ﾄ":W$(I)=G$(I) ELSE IF B=3 THEN G$(I)="ｷ":W$(I)=G$
(I)
40 IF B=4 THEN G$(I)="ﾆ":W$(I)=" " ELSE IF B=5 THEN G$(I)="ｷ":W$(I)=" " ELSE IF
B=0 THEN G$(I)=" ":W$(I)=" "
50 LOCATE I:PRINT W$(I);:NEXT I:LOCATE10:PRINT"FLOOR"R;
60 LOCATE40:PRINT"[";:LOCATE62:PRINT"]";:LOCATE64:PRINT"POW=";P;" ◢=";D;
70 LOCATE X:PRINT"◣";:ON VAL(INKEY$) GOTO 80,70,100,120,70,140,70,250:GOTO 70
80 IFG$(X-1)="◢" OR G$(X-1)="ｮ" OR G$(X-1)=" " THEN 90 ELSE IFP>0 AND G$(X-2)="
"THEN XX=-2:GOTO160
90 IFX=42 AND G$(61)=" " AND G$(41)<>" "THENXX=19:GOTO160 ELSE 70
100 IFG$(X+1)="◢" OR G$(X+1)="ｮ" OR G$(X+1)=" " THEN 110 ELSE IFP>0 AND G$(X+2)=
" "THEN XX=2:GOTO160
110 IFX=60 AND G$(41)=" " AND G$(61)<>" "THENXX=-19:GOTO160 ELSE 70
120 IF X-1=>41 THEN IF G$(X-1)=" " THEN LOCATE X:PRINT" ";:X=X-1 ELSE IF X>42 TH
EN M=-1:MM=-2:GOTO 170
130 LOCATE X:PRINT"◣";:GOTO 70
140 IF X+1=<62 THEN IF G$(X+1)=" " THEN LOCATE X:PRINT" ";:X=X+1 ELSE IF X<60 TH
EN M=1:MM=2:GOTO 170
150 LOCATE X:PRINT"◣";:GOTO70
160 P=P-1:LOCATE64:PRINT"POW=";P;" ";:LOCATEX:PRINT" ";:X=X+XX:LOCATEX:PRINT"◣";
:BEEP31,1:GOTO70
170 IF G$(X+M)="◢"THEN70 ELSE IF G$(X+MM)=" " AND G$(X+M)<>"ｮ"THEN G$(X+MM)=G$(X
+M):G$(X+M)=" ":LOCATEX+M:PRINT" ";:LOCATEX+MM:PRINTG$(X+MM);:GOTO70
180 J$=G$(X+M)+G$(X+MM):IFJ$="ﾆﾆ"THEN G$(X+M)=" ":G$(X+MM)="ﾄ":LOCATEX+M:PRINT"
";:LOCATEX+MM:PRINT"ﾄ";:GOTO70
190 IFJ$="ﾄﾄ"THEN G$(X+M)=" ":G$(X+MM)="ﾆ":LOCATEX+M:PRINT" ";:LOCATEX+MM:PRINT"
ﾆ";:GOTO70
200 IF J$="ﾆﾄ" OR J$="ﾄﾆ" THEN G$(X+M)=" ":G$(X+MM)="ｮ":LOCATEX+M:PRINT" ";:LOCA
TEX+MM:PRINT"ｮ";:GOTO70
210 IF G$(X+M)="ｷ" AND G$(X+MM)="ｮ"THENG$(X+M)=" ":G$(X+MM)="◢":GOTO230 ELSE IFJ
$="ｷｷ"THENG$(X+M)=" ":LOCATEX+M:PRINT" ";:GOTO 70
220 GOTO 70
230 BEEP10,1:BEEP31,1:LOCATEX+M:PRINT" ";:LOCATEX+MM:PRINT"◢";:C=C+1:IF C=D THEN
 240 ELSE 70
240 BEEP31,1:BEEP31,1:BEEP31,1:PRINTCHR$(12);:R=R+1:C=0:IF R=11 THEN 260 ELSE 20
250 U=U+1:IF U<3 THEN LOCATE 45:PRINT"GIVE UP !!";:FORI=0TO500:NEXT:PRINTCHR$(12
);:GOTO 30 ELSE 70
260 PRINTCHR$(12);:LOCATE3:PRINT"ﾎｳﾄ ﾉ ｹﾝ & BLOCK PANICK STAFF";
270 FORI=1TO5:READA$(I):NEXT
280 FORI=1TO5:LOCATE50:PRINTA$(I);:FORJ=1TO10:READA,B:BEEPA,B:NEXT J,I:LOCATE48:
PRINT"** CONGRATULATIONS **";:END
290 DATA 00,20,30,38,3C,1E,0E,06,02,00,00,08,1C,08,00
300 DATA 3E,22,22,22,3E,3E,2A,36,2A,3E,08,6B,1F,6B,08
310 DATA 55,1,2,"000003000201000200000"
320 DATA 53,2,5,"003011001121003020000"
330 DATA 43,2,4,"110101100303001001220"
340 DATA 49,3,7,"203011010120303022020"
350 DATA 42,3,9,"143001203020103011010"
360 DATA 60,2,5,"000003011010102030001"
370 DATA 56,1,0,"120302100300012500110"
380 DATA 60,2,5,"000005044040402050001"
390 DATA 51,2,5,"100050402004404504000"
400 DATA 51,2,6,"000050404454404050004"
410 DATA "J.ONO","M.SATO","K.SANO","E.KIRIYA","R.SHIMIZU"
420 DATA 8,3,12,3,12,3,12,3,10,1,8,1,15,7,15,1,13,1,12,1
430 DATA 12,3,12,3,10,1,8,1,15,7,15,1,13,1,12,3,13,1,15,1
440 DATA 13,3,12,3,10,3,7,3,3,3,8,3,12,3,12,3,12,3,10,1
450 DATA 8,1,15,7,15,1,13,1,12,3,12,3,12,3,10,1,8,1,15,7
460 DATA 15,1,13,1,12,3,13,1,15,1,13,3,12,1,10,7,8,9,32,1
```

★やい影！先日送った1000円は届いたか？　例のブツをたのんだぞ。（奈良県田原本町・ＯＫＡＤ15才）……【編：影さん，ヤバイことやってるんじゃないでしょうね。影：ヘイ，お待ち！まぐろのブツ1丁！編：ポカーン。】



BM特選 ランダムコーナー

本コーナーは，特選プログラム・コーナーで紹介できなかったパソコンのソフト，ちょっと長めのソフト，オールマシン語のソフト，また，実用ソフトを選んで掲載しています。

パソコンへの入力方法は簡単です。紹介してあるプログラム・リストをキーボードから入力していけばよいのです。

それぞれの記事には，プログラムを実行させるときの注意点や，プログラムの内容，プログラムの改造方法などが紹介されていますから，よく読んでください。

また，〝CHECKER FLAG〞というコーナーがあり，デバッグ博士ことDr. Dがそれぞれのプログラムについて批評を加えています。口が悪い人なので，かなりキツイこともいっていますが，自分でプログラムを作ったり，これから作ろうとしている人には役立つでしょう。

なお，このコーナーに，自分の作ったプログラムを投稿しようと考えている人は以下のようなきまりを守って投稿してください。

プログラム投稿者へのお願い

住所・氏名・年令・職業(学校名)・学年・電話番号(連絡のつく時間も)を原稿に必ず書いておいてください。

また，プログラムの説明を400字づめの原稿用紙3枚～5枚くらいにまとめてください。説明には①内容，②使いかた・遊びかた，③操作方法，④プログラムのしくみ（変数表，フローチャートなども必ずつける），⑤プログラムの具体的な入力方法，⑥改造のアドバイスなどを書きます。Ⓐ使用機種名，Ⓑ言語，モード（N66ベーシック等，ページ数も書いてください），Ⓒメモリの容量も忘れずに書いてください。原稿用紙は，なるべく横書きのものを使ってください。

プログラムはできるだけテープかフロッピーディスクにセーブしたものを送ってください。ミスを防ぐために必ずチェックし，2～3回入れてもらえば安心です。テープのラベルにもプログラム名，自分の住所，氏名を書き込み，必要な機種ではファイル名も記入しておいてください。

内容は，オリジナルのもので，未発表のものにかぎります。もし参考にした記事や本がありましたら雑誌名，書名，筆者名，号数，ページ数，記事のタイトルなどを明記してください。

お送りいただいたテープや原稿はお返しできませんので，あらかじめコピーしておいてください。

掲載されたプログラムに対しては規定の原稿料をおしはらいし，掲載誌をお送りします。 編集部

★愛読者カードについている応募カードも，忘れずに同封してください。

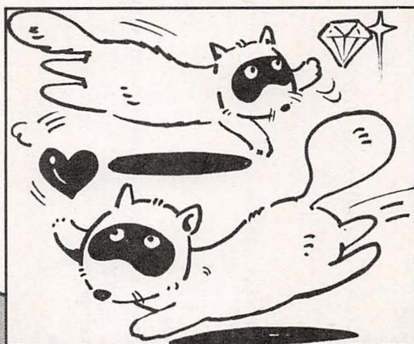
あて先：〒141 東京都品川区東五反田1-11-15 電波新聞社出版部「マイコンBASICマガジン」係

※封筒のウラ側にも，機種名，タイトル，自分の住所，氏名，年令，電話番号を記入してください。

APPLEII・IIe/コモドール64/MAXMACHINE/ぴゅう太/JX/RX-78/SMC-777/JR-800/PC-8201/FX-750Pなどの機種は，このコーナーで月がわり掲載していきますので，どしどしご応募ください。実用プログラムもこのコーナーで掲載します。

MSX2用

ポンタ物語



原田　哲郎

♥STORY

ここは，ポンポコピー星のポンポコナー共和国。そこに住んでいたのは，仲の良いポンタ族とペンタ族であった。

しかし，ある日ポンタ族の王子，ポペプピ王子がはいていた靴の中に，がびょうが一つ入っていて，王子が１週間のケガをするという事件が起こった。

このがびょうは，ペンタ族のものが，わざと入れたといううわさが流れて，そこからポンタ族とペンタ族との対立がはじまった。

それから1,000年。ずっとみにくい争いが続けられていた。自分が何のために戦っているのか，わからないのに…。

そこで，ペンタ族の王子，パイポ王子が，この争いをなくすために立ちあがった。

♥How to play

このゲームは，ペンタ族の王子が，ポンタ族の王子に会いに行くまでの過程を作ったものです。

カーソル・キー（またはジョイスティック）で自分を動かし，画面にでている取れる物をすべて取れば，面クリアです。

物(？)には５種類あって，それぞれいろんな効果があります。

●小判

いちばんノーマルなキャラです。500 pts 入るだけです。

●星マーク

画面上の敵の動きを止めます。止めると，まるを取らないかぎり動きません。

●まる

最初にいた敵の数だけ，生きかえります。

●ハート

自分が，ちょっとワープします。

●ダイヤ

これを取ると，ＣＬＳというアイテムが一つ加算され，スペース・キー(トリガー)を押すと，それが一つ減り，自分のまわりの線を消してくれます（ＣＬＳが０のときは，使えません）。

自分のだした線と，敵のだした線にでるか，まわりにはみでたりしたら死にます(敵にぶつかっても死にません。ハートを取ると，空にでることがあります)。

♥At Last

このゲームは，これといった終わりはありません。ただのアクション・ゲームです。このゲームは，かなり昔のベーマガに載っていたフラフラを移植して，大幅に改良を加えたものです。

星などが消えかかっていても，取れます。

自分がやられたときにゆれるのは，ＶＤＰ（24）を変えたもので，ベーシックでも簡単にたてスクロールができます（さすがＭＳＸ２）。

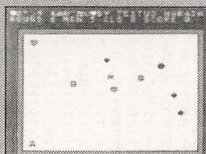
この続編は，もっか思案中なのでヨロシク。早くポンポコナー共和国に，平和がおとずれるといいなあ！

参考作品

昔のベーマガ「フラフラ」

《第１表》変 数 表

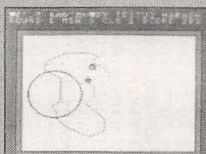
Ｘ，Ｙ，Ｘ１，Ｙ１，Ｎ，Ｍ…	自分の位置
ＸＶ，ＹＶ……	加速度(自分)
ＴＴ(n)…………	敵の生死
ＴＸ(n)，ＴＹ(n)，Ｑ(n)，Ｐ(n)…	敵の位置
ＸＸ(n)，ＹＹ(n)…	敵の加速度
Ｇ(ｎ，ｍ)……	物の場所
ＧＥ……………	物を取った数
Ｒ………………	ラウンド
ＳＣ……………	スコア
Ｊ，Ｉ，Ｋ……	ループ用
Ａ％～Ｅ％……	物のキャラクター
Ｘ＄……………	スプライト関係
ＲＮ，ＲＸ，ＲＹ…	乱数
ＰＷ……………	ＣＬＳの数
ＣＸ，ＣＹ……	ジャンプする数



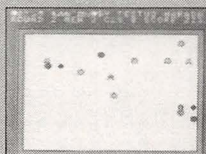
《写真１》ゲーム・スタート！　中央にいるのが自分



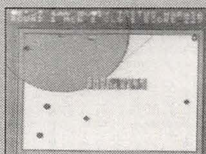
《写真２》やばい!!外にでてしまった。１人減ります



《写真３》やった!!この一つを取れば面クリアだ!!



《写真４》２面は，敵が２匹いるゾ!!　気をつけろ!!



《写真５》自分が５人死ぬとゲーム・オーバーです

MSX2

★私の友人の会話。Ｓ：おまえの兄ちゃん，何のパソコン買うんだい？Ｋ：うん！「ＦＭ77ＳＲmkII」だよ(実話)！（北海道札幌市・ポッちゃん13才）……【影：じゃあ私は，「ＰＣ－2500TurboＺＡＶ40」だ!!】

```
10 '♥♥♥♥♥♥♥ ホ゜ンタ ものが゛たり PART 1 ♥♥♥♥♥♥♥
20 '♥♥♥ BY TETSUO HARADA 1986 11/24 ♥♥♥
30 SCREEN 5,0:COLOR=NEW:COLOR 1,15,15:CLS:DEFINT A-Z:A=RND(-TIME)
40 DIM A%(18),B%(18),C%(18),D%(18),E%(18),G(26,20):GOSUB 960
50 OPEN "GRP:" AS #1:DEFUSR=&H90
60 P$="S1M6000T255L4":Q$="O5CDCRDEDR":R$="O5EFERFGF":P$(0)=Q$:P$(1)=R$+"C8D8R"
70 P$(2)=Q$:P$(3)=R$
80 P$(4)="RGAGRABA":P$(5)="G8E8C8D8E4C4E2"
90 '♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥ INIT ♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥
100 ME=5:R=1:SC=0
110 '♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥ MAKE SCREEN ♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥
120 CLS:XV=0:YV=-1:X=128:Y=100:GE=0:T=R:IF T>6 THEN T=5
130 FOR I=0 TO T:PUTSPRITEI+1,(0,0),0,0:NEXT
140 FOR I=0 TO 25:FOR J=0 TO 19:G(I,J)=0:NEXT:NEXT
150 LINE(16,32)-(239,207),8,BF:LINE(24,40)-(231,199),15,BF
160 LINE(16,32)-(239,207),1,B:LINE(23,39)-(232,200),1,B
170 PAINT(8,8),2,1
180 FOR I=1 TO R*4+4:RN=INT(RND(1)*5)+1
190 RX=INT(RND(1)*26)+3:RY=INT(RND(1)*20)+5:IF G(RX-2,RY-5)<>0 THEN 190
200 ON RN GOTO 210,220,230,240,250
210 COPY A%,0 TO (RX*8,RY*8),0:GOTO 260
220 COPY B%,0 TO (RX*8,RY*8),0:GOTO 260
230 COPY C%,0 TO (RX*8,RY*8),0:GOTO 260
240 COPY D%,0 TO (RX*8,RY*8),0:GOTO 260
250 COPY E%,0 TO (RX*8,RY*8),0
260 G(RX-2,RY-5)=RN:NEXT:PLAY P$
270 '♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥ MAKE DATA(TEKI) ♥♥♥♥♥♥♥♥
280 FOR I=0 TO T-1:TT(I)=0:NEXT
290 FOR I=0 TO T-1:TX(I)=INT(RND(1)*26+3)
300 TY(I)=INT(RND(1)*20)+5:TX(I)=TX(I)*8:TY(I)=TY(I)*8:Q(I)=TX(I):P(I)=TY(I)
310 PUTSPRITEI+1,(TX(I),TY(I)),,0:NEXT
320 X1=X:Y1=Y:PW=0:PL=0
330 COLOR 15,2:PRESET(8,8):PRINT #1,"♥ホ゜ンタ ものが゛たり♥BY TESTUO HARADA"
340 PRESET(8,16):PRINT #1,"ROUND";R;"MEN";ME;"CLS    SCORE"
350 '♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥ MAIN ♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥
360 ST=STICK(0)+STICK(1):XV=XV+(ST=7)-(ST=3)
370 YV=YV+(ST=1)-(ST=5):SC=SC+ABS(XV)/5+ABS(YV)/5
380 PRESET(144,16):PRINT#1,PW:PRESET(208,16):PRINT#1,SC
390 X=X+XV:Y=Y+YV:IF PLAY(0)=0 THEN PLAY P$(PL):PL=PL-(PL<>5)+(PL=5)*5
400 P=-(POINT(X,Y)=2 OR POINT(X,Y)=5)+1
410 LINE(X,Y)-(X1,Y1),2:X1=X:Y1=Y
420 PUTSPRITE 0,(X-4,Y-4),,0
430 IF X<16 OR X>231 OR Y<40 OR Y>200 THEN 860
440 ON P GOTO 450,860
450 N=INT(X/8)-2:M=INT(Y/8)-5
460 IF STRIG(0)+STRIG(1) AND PW>0 THEN GOSUB 790
470 IF G(N,M)<>0 THEN Z=USR(0):PLAY P$
480 ON G(N,M) GOTO 510,520,540,550,560
490 GOTO 600
500 '♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥ TAKE ♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥
510 PLAY"O4CDO5E":SC=SC+50:GOTO 570
520 PLAY"O1C1O5C8":CX=INT(RND(1)*30)-15
530 CY=INT(RND(1)*30)-15:X=X+CX:Y=Y+CY:GOTO 570
540 PLAY"O5CDE2E8":PW=PW+1:GOTO 570
550 PLAY"O1CO5C":FOR I=0 TO T-1:TT(I)=0:NEXT:GOTO 570
560 PLAY"O8BBO5":FOR I=0 TO T-1:TT(I)=1:NEXT
570 G(N,M)=0:LINE((N+2)*8,(M+5)*8)-STEP(7,7),15,BF
580 GE=GE+1:IF GE=R*4+4 THEN 830
590 '♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥ TEKI ♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥
600 FOR I=0 TO T-1:IF TT(I)=1 THEN 680
610 XX(I)=XX(I)+SGN(X-TX(I))
620 YY(I)=YY(I)+SGN(Y-TY(I))
630 IF ABS(XX(I))>I*2+2 THEN XX(I)=XX(I)-SGN(XX(I))*2
640 IF ABS(YY(I))>I*2+2 THEN YY(I)=YY(I)-SGN(YY(I))*2
650 TX(I)=TX(I)+XX(I):TY(I)=TY(I)+YY(I)
660 D=-(POINT(TX(I),TY(I))=2 OR POINT(TX(I),TY(I))=5)+1
670 LINE(TX(I),TY(I))-(Q(I),P(I)),5:Q(I)=TX(I):P(I)=TY(I):COLOR SPRITE$(I+1)=X$
680 PUTSPRITEI+1,(TX(I)-4,TY(I)-4),,0
690 ON D GOTO 700,730
700 D=1:NEXT
710 GOTO 360
720 '♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥ TEKI DIE! ♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥
730 CIRCLE(TX(I),TY(I)),32,1:PSET(TX(I),TY(I)),15:PAINT(TX(I),TY(I)),8,1
740 FOR K=0 TO 30:NEXT
750 CIRCLE(TX(I),TY(I)),32,1:PSET(TX(I),TY(I)),15
760 PAINT(TX(I),TY(I)),15,1:TT(I)=1
770 PUTSPRITE I+1,(0,0),0,0:GOTO 700
780 '♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥ USE ITEM ♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥
790 Z=USR(0):PLAY P$:CIRCLE(X,Y),32,1:PSET(X,Y),15
800 PAINT(X,Y),15,1:PW=PW-1:PLAY"O4C2CDEO5"
810 RETURN
820 '♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥ CLEAR !! ♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥
830 Z=USR(0):PLAY P$:R=R+1:SC=SC+R*10
840 PLAY"O4CDCDC2DEDED2EFEFE2O5":GOTO 120
850 '♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥ DIE ♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥
860 Z=USR(0):PLAY P$:PLAY"O1C2C2C2O5":ME=ME-1:CIRCLE(X,Y),80,1:PAINT(X,Y),8,1
870 FOR I=0 TO 8 STEP 2
880 VDP(24)=I:NEXT
890 IF STRIG(0)+STRIG(1)=0 THEN 870 ELSE VDP(24)=0
900 IF ME<>0 THEN 120
910 '♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥ GAME OVER ♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥
920 PSET(100,100),15:PRINT#1,"GAME OVER"
930 PSET(100,108),15:PRINT#1,"PUSH[RET]"
940 IF INKEY$=CHR$(13) THEN 100 ELSE 940
950 '♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥ MAKE CHRRACTER ♥♥♥♥♥♥
960 RESTORE 1120
970 FOR I=0 TO 18:READ A$:A%(I)=VAL("&H"+A$):NEXT
980 FOR I=0 TO 18:READ A$:B%(I)=VAL("&H"+A$):NEXT
990 FOR I=0 TO 18:READ A$:C%(I)=VAL("&H"+A$):NEXT
1000 FOR I=0 TO 18:READ A$:D%(I)=VAL("&H"+A$):NEXT
1010 FOR I=0 TO 18:READ A$:E%(I)=VAL("&H"+A$):NEXT
1020 RESTORE 1220
1030 FOR I=0 TO 7:READ A$:X$=X$+CHR$(VAL("&H"+A$))
1040 NEXT:SPRITE$(0)=X$
1050 FOR J=0 TO 1:X$="":FOR I=0 TO 7
1060 READ A:X$=X$+CHR$(A):NEXT
1070 COLOR SPRITE$(J)=X$:NEXT
1080 FOR I=2 TO 5:COLOR SPRITE$(I)=X$:NEXT
1090 RETURN
1100 '♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥ DATA ♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥
1110 'COIN
1120 DATA 8,8,11FF,FF11,BBF1,1FBB,11F1,1F11,BBF1,1FBB,BBF1,1FBB,11F1,1F11,BBF1,1
FBB,11FF,FF11,0
1130 'HART
1140 DATA 8,8,1FF1,1FF1,8118,8118,8818,818F,8818,818F,8818,81F8,88F1,1F88,18FF,F
F81,F1FF,FF1F,0
1150 'DIA
1160 DATA 8,8,F1FF,FFFF,11FF,FF1F,1CF1,FF11,CC11,1FC1,CC11,1FC1,1CF1,FF11,11FF,F
F1F,F1FF,FFFF,0
1170 'CIRCLE
1180 DATA 8,8,11FF,FF11,14F1,1F41,4411,1144,4414,4144,4414,4144,4411,1144,14F1,1
F41,11FF,FF11,0
1190 'STAR
1200 DATA 8,8,11FF,FF11,17FF,FF71,7711,1177,7777,7777,7717,7177,77F1,1F77,7717,7
177,7177,7717,0
1210 'MINE
1220 DATA 24,3C,3C,FF,FF,7E,7E,E7
1230 ' COLOR DATA
1240 DATA 13,13,13,12,12,12,10,01
1250 DATA 08,08,08,07,07,07,12,01
```

★私の好きな歌手は藤山一郎です。影さんは？(大分市・**つぐ美さんは知っていると思う若杉竜太13才**)……【**つぐ美**：知っていますよ！**編**：じつは，電波新聞社の社歌のレコードで歌っているのが藤山一郎さんなんですよ。】

ザ★ビデオゲーム★
ミュージック★プログラム

PC-8801mkIISR/FR/MR(V2モード)用

源平討魔伝 ©㈱ナムコ

――げんぺいとうまでん――

最終面クリア・ミュージック

by YK-2

いまだにカゼがなおらない…

こんにちは，YK－2です。先月なかばにひいたカゼがまだなおってなくて，私は今日までに5回も倒れ，と～っても痛い注射を6本以上もうちました。

そんな調子だから，今月も未発表のものをだしてしまおうかな～なんて思ってたんだけど，毎回このコーナーを楽しみにしてくれている読者のために（こればっか），しめ切り直前に貴重な時間を1時間も使って，源平討魔伝のミュージック（1曲だけどね）を作りました。曲は最終面をクリアしたときのものです。

まさにお正月にぴったりっ！ていう感じの，すばらしい曲なのでみんな打ち込んでみてネ。

源平討魔伝について…

私がこのゲームをはじめて見たとき，「ついにビデオゲームも，こんなところまできたのか」と思ったくらいです。リアルに動く景清や弁慶，義経などには，これまでにない迫力さえ感じたのです。

つぎに驚いたのが，あの音声合成。「必殺！　旋風剣（せんぷうけん）！　いや～っ！」とか，「ギョエ～ッ！（義経の断末魔の声）」などは，他のゲームをプレイしている人やギャラリーをふり向かせるほど，リアルに聞こえていました。

そして，特筆すべきはもちろん，あの音楽!!　これまでのVGM路線とはまったく異なったもので，どれも戦国時代の日本をイメージさせるものばかりです。その中で，私が一番気に入っているのは義経のテーマ。あの盛りあがりかたがすごくいいんですよね。

プログラムの打ち込みかた

ベースに使っているmabd%の音色は，86年12月号のサラマンダの親玉出現の音楽で使われていたのを，少し変えただけのものです。

サラマンダのほうを打ち込んであった人は，ミュージック・データ部分をけずって，mabd%のパラメータの値を変更していくようにすると楽ですヨ。

プログラミングしてみて…

このコーナーでは，はじめて，ナムコの曲を取りあげてみたんだけど，さすがにナムコはすごいなぁ～と実感しました。この曲を作曲した人は，この他にも「サンダーセプター」や「モトス」のBGMを担当したそうです。まだ聞いたことのない人は，ゲーム・センターへ行ってプレイしてみよう！

クイズの正解者は…

先月号でだした曲当てクイズの正解者の数は…なんと数人！　私が今までセガとコナミの曲ばっかり作っていたから，つぎは絶対セガの「OUT RUN」だっ！っていう人がけっこう多かったようです。フッフッフッ，君たちはまだまだアマいな！

ひきつづきクイズは続けるから前回はずれた人も再度チャレンジしてみてね。あ，そうそう，正解者へのプレゼントは，私がSRで作ったVGMがたくさん入ったテープです。**先月の当選者**……宮城県登米郡・**菅原　剛君**／愛知県豊橋市・**豊田貴広君**／長野県更埴市・**冨沢武春君**

最後に

先月号の読者のコーナーで紹介した生天目辰也君，「少女の祈り」の楽譜を送ってくれてどうもありがとう。ピアノで弾いてみたら，とてもよかったヨ。生天目君にも例のVGMテープを送るから待っててね（新作も入れるから少し時間がかかるけど）。今月は私が不調だったため，源平のVGMは1曲しか作れなかったけど，機会があったらその他の曲も作ってみたいなぁ～って思っています（みんないい曲ばかりですからね）。それではみなさん，「さらばじゃ」。

――お知らせ――

別冊の「ザ・ビデオゲーム・ミュージック・プログラム大全集」の投稿のしめ切りを延長して，**2月10日**までとします。

なお，現在の状況では，セガ，コナミの新作に投稿が集中しています。さて，アナ場は…ムフフ。

★山下先生の講演会，仙台でのこと。2日間5回にわたって，ボードに「覇者の封印」と書いてあったのに誰も気が付かなかった。（宮城県泉市・**図らずも先生に恥をかかせてしまった19才**）……【山下：えーっ！ごめんなさい。】

```
10 '    genend
20 NEW CMD:POKE &HE21A,211:CMD STOPM
30 GOSUB *WAVE
40 DIM MABD%(4,9)
50 CMD VOICE COPY 45,MABD%
60 MABD%(3,5)=4:MABD%(1,5)=43
70 MABD%(1,7)=2
80 MABD%(2,7)=0
90 MABD%(4,1)=0
100 MABD%(1,4)=1
110 MABD%(0,0)=2
120 FOR Y=1 TO 4:MABD%(Y,0)=31:NEXT
130 FOR Y=1 TO 3:MABD%(Y,1)=3:NEXT
140 FOR Y=1 TO 4:MABD%(Y,2)=2:NEXT
150 FOR Y=3 TO 4:MABD%(Y,6)=1:NEXT
160 MABD%(1,2)=1
170 MABD%(1,6)=1
180 FOR Y=1 TO 4   :MABD%(Y,3)=5:NEXT
190 CMD VOICE ,,MABD%
200 C1$="q8o3v13t12818a&a&aa&a&a&a&a&a>a<a>a
210 B1B$="aed<a>aed<a>":B1$="t128111@43v14o6"+B1B$+B1B$
220 D1$="t12818o4v13a>deaav12aaaa<a<a>a>
230 A1$="@37o4v1218t128g+64a&a&a&ag+64g32f+32f32e&e&e&e&e&e&e
240 E1$="t128111v11o5q6r"+B1B$+"aed<a>aed
250 F1$="t12818o3v13a>deaav12aaaa<<aaa>>
260 '
270 C2$="<g&g&gg&g&g&g&g&g>g.g.
280 A2$="o3a&a&a&adg32f+32f32e32&e&e&e&e&e
290 D2$="v13ag>d<aav12aaaa<<v10g.g.>>
300 '
310 A3$="o4g+32a&a&a&a&a16&a32dg32f+32f32e32&e&e&e&e&e&e
320 D3$="v12>aaav11av12edgeev11ev10ee
330 C3$="<f&f&ff&f&f>f&f&f<f.f.
340 '
350 C4$="e&e&ee&e&e>e&e&e&e<ee
360 A4$="c+32d16.&d&d&dc+16c.<b&b&b&b&b&b
370 B4B$="gdc<g>":B4$=B4B$+B4B$+B4B$+B4B$
380 E4$="r"+B4B$+B4B$+B4B$+"gdc
390 D4$="v12<b>c<bggv11gggv10ggv12de
400 '
410 B5B$="ed<a>f":B5$=B5B$+B5B$+B5B$+B5B$
420 E5$="r"+B5B$+B5B$+B5B$+"ed<a>
430 D5$="ed<a>eev11eeeev10eee
440 A5$="f&f&f&f&feda&a&a&a&a&a
450 C5$=">d&d&dd&d&d&d&d&dd<d>d
460 '
470 D6$="v12ag>deev11eeev10eev9ee
480 A6$="a&a&a&aag>c&c&c&c&c&c
490 B6B$="dc<g>e":B6$=B6B$+B6B$+B6B$+B6B$
500 E6$="r"+B6B$+B6B$+B6B$+"dc<g>
510 C6$="c&c&c&c&c&c&c&c&c&ccc
520 '
530 D7$="v12<b-b-v11b-b-v10b-b-v12fggv11ggg
540 C7$="<b-&b-&b-&b->b-b-<b-&b-&b-&b-&b->b-
550 A7$="o5g&g&g&gfedecgce
560 '
570 A8$="b&b&b&b&bb-32a32a-32g32&g&g&g&g&g&g
580 C8$="aaaa&a&aaaaa&a&a
590 B8B$="dcdg":B8$=B8B$+B8B$+B8B$+B8B$
600 E8$="r"+B8B$+B8B$+B8B$+"dcd
610 D8$="v12aaaaaaagdeee
620 '
630 C9$="<111b-&b-&b-&b-&b-&b-&b-&b-&b-&b- b-&b- b-&b-&b-&b-
640 A9$="o4111a&a&a&a&a&a&a&a&ageagedc
650 B9B$="<a>dea":B9$=B9B$+B9B$+B9B$+B9B$
660 E9$="r"+B9B$+B9B$+B9B$+"<a>de
670 D9$="o4v12111ab-ab-rrrrab-ab->ab-ab-
680 '
690 AA$="<a>cdcedg&g&gae&e&e&e&e&e&e
700 DA$="<egegarrregeg>egeg
710 CA$="a&a&a&a&a&a&a&a&a&a&a&a&a&a>
720 BAB$="<g>cdg":BA$=BAB$+BAB$+BAB$+BAB$
730 EA$="r"+BAB$+BAB$+BAB$+"<g>cd
740 FOR I=0 TO 1
750 CMD PLAY A1$,B1$,C1$,D1$,E1$,F1$
760 CMD PLAY A2$,B1$,C2$,D2$,E1$,D2$
770 CMD PLAY A3$,B1$,C3$,D3$,E1$,D3$
780 CMD PLAY A4$,B4$,C4$,D4$,E4$,D4$
790 CMD PLAY A5$,B5$,C5$,,E5$,D5$
800 CMD PLAY A6$,B6$,C6$,D6$,E6$,D6$
810 CMD PLAY A7$,B6$,C7$,,E6$,D7$
820 CMD PLAY A8$,B8$,C8$,,E8$,D8$
830 NEXT
840 FOR I=0 TO 1
850 CMD PLAY A9$,B9$,C9$,,E9$,D9$
860 CMD PLAY AA$,BA$,CA$,,EA$,DA$
870 NEXT
880 GOTO 740
890 '
900 END
910 '
920 *WAVE
930 RESTORE 970
940 FOR I=&HE1D0 TO &HE1E6 STEP 2
950 READ WP$:POKE I,VAL("&h"+WP$):NEXT
960 RETURN
970 DATA 6a,8f,b6,df,0b,39,6a,9e,d5,10,4e,8f   'wave ﾊﾟﾗﾒｰﾀ
```

★パソコンがほしいなー。でも機械と相性が悪く，ゲーム・センターでも，3回壊したし，ファミコンも2か月で壊しました。買わないほうがいいかなー。（福岡市・ナイト，M16才）……**【編：影さんと遊んでなさい。】**

ザ・ビデオゲーム・ミュージック・プログラム

PC-8801mkIISR/FR/MR(V2モード)用

※ROM-BASICでたちあげてください。

Out Run —アウトラン—

Passing Breeze ©セガ・エンタープライゼス

by DenII

はじめまして。DenIIです。このたび，YK－2先生の弟子にしていただきました。生まれ育ちは，「日本一のいなか」とか，「秘境の地」などと言われる○○県。つい先日上京してきまして，東京の人の数，高いビルなど，目を回す毎日を送っております。今後とも，どうかよろしくお願いします。

はじめてやったアウトラン

あの「アウトラン」ってゲーム，やたらにむずかしいですネ。僕なんか，1面もクリアできずに泣いているんですよ。編さんと一緒に，電波新聞の近くにあるゲーム・センターに，録音しにいったんですけど，3面以上クリアできない。

で結局，常連の子に協力してもらったんですよ（中野さん，どうもありがとう）。

とにかく，この「アウトラン」，僕のデビュー作ですので，ぜひ，ぜひ，聞いてみてください。

プログラムについて

それほどむずかしいテクニックは使用していませんが，自分ではけっこう良くできていると思います。

120行から150行までは，YK－2さんのWAVEと同じです。YK－2さんのとちがって，パラメータは，120行のP＝2だけです。

WAVEとは，PSGとFM音源の周波数を微妙にずらすためのもので，YK－2さんのは，周波数のデータを，パラメータとして組んでるのに対し，僕のは，初期値に±数バイト加えるというものです。

Pに±5前後の数値を入れて，自分なりに，サブ・ルーチンとして使ってください。

あと，プログラムがやたらと長いので，入力する際に，挫折（ざせつ）しないようにがんばってください。

なお，この曲は，5～6分で終了しますので，ループ演奏させたい人は，**リスト2**を追加入力してください。

セーブ & 実行

このプログラムは，ROM BASICでしか動きません。ディスクにセーブしたい人は，DOSを使ってください。と，いうのは，NECのシステム・ディスクだと，メモリがたりないので，ガーベージコレクションが働いて，と中で，曲が2～4秒止まってしまうのです。

ガーベージコレクションとは，不必要になった文字変数を整理する機能のことです（くわしくは，マニュアルを見よう）。

最後に

FM音源のQ&Aは，僕にまかせてください。感想，クレームもどうぞ。

なお，僕自身では，ファミコン・ゲーム・ミュージックも作りたいと思っています。リクエストが多ければ，掲載できますので，リクエスト待ってます。

とにかく，これからもこのDenIIをよろしく。

P.S. 余談ではありますが，YK－2さんって，PSGにかけては，天才ですね。今，僕もそのテクニックを伝授してもらってる最中です。

《リスト2》ループさせたい場合の追加リスト

```
2760 '
2810 '
2830 IF L=1 THEN L=0:DEN2=1
```

《リスト1》Out Run —Passing Breeze—のプログラム・リスト

```
10 '  Passing Breeze  (C)SEGA
20 '  Programed By  Den 2
30 '  FOR PC-8801 mkII SR,FR,MR,TR,FH,MH
40 '  Can't use NEC system disk.
50 '
60 CLS:CONSOLE ,,0:PRINT"OUT RUN
70 PRINT:PRINT
80 PRINT"Passing Breeze
90 '
100 NEW CMD:CMD UNLINK:NEW CMD
110 POKE &HE21A,205:CMD STOPM
120 P=2
130 FOR I=&HE1B8 TO &HE1CE STEP 2
140 WP=PEEK(I+24)+P:POKE (I+24),WP
150 WP=PEEK(I)+P:POKE I,WP:NEXT
160 DIM SID%(4,9):RESTORE  200
170 FOR X=0 TO 4:FOR Y=0 TO 9
180 READ SID%(X,Y)
190 NEXT Y,X
200 DATA  34, 15, 0, 0, 2800, 0, 1, 0, 0, 0
210 DATA  28, 4, 3, 6, 7, 54, 1, 6,-3, 0
220 DATA  28, 8, 1, 5, 6, 58, 2, 4, 1, 0
230 DATA  28, 8, 1, 5, 7, 50, 1, 3, 1, 0
240 DATA  31, 7, 0, 6, 6, 0, 0, 1, 1, 0
250 DIM MAIN%(4,9):RESTORE  290
260 FOR X=0 TO 4:FOR Y=0 TO 9
270 READ MAIN%(X,Y)
280 NEXT Y,X
290 DATA  50, 15, 2, 0, 5000, 1, 1, 1, 0, 0
300 DATA  31, 6, 2, 8, 4, 28, 2, 1,-3, 0
310 DATA  28, 6, 2, 7, 4, 35, 2, 2, 0, 1
320 DATA  31, 6, 2, 8, 5, 42, 1, 0, 1, 0
```

★水たまりを見つめていると「そこはあまり釣れないよ」と言うSK，おまえはアホだ！（大分市・七色仮面13才）……【影：アメンボが泳いでいるところがいい水たまりだ！ほら，ゴキブリまでいる。編：ゲンゴロウでしょ。】

```
330 DATA  30, 6, 2, 8, 5, 0, 1, 1, 0, 1
340 DIM BASS%(4,9):RESTORE  380
350 FOR X=0 TO 4:FOR Y=0 TO 9
360 READ BASS%(X,Y)
370 NEXT Y,X
380 DATA  24, 15, 0, 0, 1000, 1, 1, 1, 0, 0
390 DATA  31, 7, 1, 4, 2, 40, 3, 12, 0, 0
400 DATA  30, 8, 3, 5, 1, 58, 3, 5, 0, 0
410 DATA  31, 13, 2, 4, 2, 12, 2, 0, 0, 0
420 DATA  31, 7, 2, 5, 3, 0, 2, 1, 0, 1
430 '
440 CMD VOICE MAIN%,BASS%,SID%
450 B0$="T132V13L8Q8
460 B1A$="A.>E16E.<A16":B1$="O3"+B1A$+B1A$+"A.>E16E16<A16R16A16RR>E&E
470 B2A$="F.>C16C.<F16":B2$="<"+B2A$+B2A$+"F.>C16C16<F16R16F16RR>C&C
480 C1$="O5V15E&E&E&E&E&e&E&E&E&EE16E16R16E16RRE&E
490 D0$="L8T132Q8
500 D1$="O4V11C+V10C+V 9C+V8C+V7C+V6C+&C+&C+&C+&C+V12Q6C+16C+16R16C+16RRQ8C+&C+
510 F0$="Y7,28S9M500T132O3L16Y6,0"
520 F1A$="CCCCM1500Y6,7C8Y6,0M500CC"
530 F1$="O3"+F1A$+F1A$+"CCCCY6,7M1500CC8C8R8M500Y6,0CCCR"
540 E$="L64V15CV14<B V13B-V12A V11A-V10GRRL8V11R>"
550 E1A$="L8RR"+E$
560 EA$="L64V15C<V13BV12B-V11AL8V12>"
570 EC$="L64V15C<V13BV12B-V11AV10A-V9GV8G-V7FL8V12>"
580 EB$="L64<V13A-V12GV11G-V10FV9EV8E-V7DV6D->L8V12"
590 ED$="L64<V13A-V12GV11G-V10F>L8V12"
600 E1$="L8O3V11G+&G+"+E$+E1A$+"RR"+EA$+EA$+"R"+E1A$
610 E2$="L8O3V11A &A "+E$+E1A$+E1A$+E1A$
620 D2$="O4V11E V10E V 9E V8E V7E V6E &E &E &E &E V12Q6E 16E 16R16E 16RRQ8D &D
630 C2$="O5G&G&G&G&G&G&G&G&G&GG16G16R16G16RRF&F
640 A0$="O4V15L8T132Q8
650 A3$="L16RARB>RDRF+RAR>C+DRD+L8E16&E&E&E&e&E&E&E&E
660 B3$="L16RERERERERERERERE>L8E16&E&E&E&E&E&e&e&E
670 C3$="V13L16RC+RV14C+RC+RC+RC+V15RC+C+RC+L8E16& E&E&E&E&E&E&E&E Q4V12>L16REC+
<B G+EC+<B G+EC+<B G+EQ8
680 D3A$="V12EV11EV10EV9E V12DV11DV10DV9D<V12BV11BV10BV9BV12G+V11G+V10G+V9
690 D3$="V11<L16RF+RF+RF+RF+RF+RF+F+RF+L8V12G+16& G+&V11G+&V10G+V9G+V8G+V7G+V6G+
V5G+R R16R64>>V8L16 EC+<B G+EC+<B G+EC+<B G+E
700 F3B$="M500Y6,0CCM1000Y6,2C8":F3$="L16Y6,3M500RCRCRCRCRCRCRRRM3500Y6,7C2R"+F3
B$+F3B$+"RM1300Y6,10C8C8RC8M500Y6,2CRRRM2000Y6,10CC8
710 E3$="L8RRRRRRRRRRRRRRRR R16"+EB$+EB$+"R16"+EB$+"RR"+EA$+EC$
720 A4$="V14O6E&E&E&E&E&EC+.<G+16&G+&G+&G+&G+RF+G+A
730 B4$="L8O3V14"+B1A$+B1A$+B1A$+B1A$
740 C4$="V14L8O5E&E&E&E&E&E&E&E&E&E&E&EG+&G+E&e
750 D4$="O3L8V12BV11BV10BV9BV8BV7BV6BV5B&B&B&B&BV12B&BB&B
760 E4$="L8O3V12G+&G+&G+V15"+EC$+"RRR"+EC$+"RRR"+EC$+"RRR"+EC$
770 F4A$="M500L8Y6,0 C.C16C Y6,10M1500C M500Y6,0(CCC)8R16C16C Y6,10M1500C
780 F4$=F4A$+F4A$
790 A5$="G+&G+&G+&G+&G+&G+F+.F+16&F+&F+&F+&F+&F+&F+
800 B5B$="F+.>C+16C+.<F+16"
810 B5$=B5B$+B5B$+B5B$+B5B$
820 C5$="E&E&E&E&E&E&E&E&E&E&E&EG+&G+E&E
830 D5$="O3L8V12AV11AV10AV9AV8AV7AV6AV5A&A&A&A&AV12A&AA&A
840 E5$="L8O3V12F+&F+&F+V15"+EC$+"RRR"+EC$+"RRR"+EC$+"RRR"+EC$
850 A6$=">F+&F+&F+&F+&F+&F+D.<B16&B&B&B&B&B&BRG+16A16
860 B6A$="B.>F+16F+.<B16":B6$=B6A$+B6A$+B6A$+B6A$
870 C6$="D&D&D&D&d&d&D&D&D&D&D&DE&EF+&F+
880 A7$="A+&A+&A+&A+&A+&A+&A+.B16&B&B&B&B&B&B
890 B7A$="E.B16B.E16":B7$=B7A$+B7A$+B7A$+"E.B16B.>E16
900 C7$="D&D&D&D&D&D&D.D16&D&D&D&D&D&D&D&D
910 D7$="V12AV11AV10AV9A V8AV7AV6A.V12G+8.V11G+V10G+V9G+V8G+V7G+V6G+V5G+
920 A8$="V15O6F+.E16RRRRF+.E16
930 B8$="D.D16RRRRD.D16"
940 C8$="V14E.E16RRRRE.E16
950 D8$="V12A.A16RRRRA.A16
960 E8$="L8V12F+.F16 RRL64"+EB$+"RL8V12F+.F+16"
970 F8$="L16Y6,0M400CCCC CCCC Y6,10M1500C8RR Y6,0M400CCCC
980 A9$="RRRRA.G+16RE&E&E&E&E&E&E&E&E&E&E&E&EDC+<B16>C+.
990 B9$="RRRRD.D16R<A&A&A&A&A&A&A&AG+16A16R>L16AAAARRG+8.AL8
1000 C9$="RRRRE.E16RE&E&E&E&E&E&E&E&ER>L16EEEERRE8.EL8
1010 D9$="RRRRA.A16RV12BV11BV10BV9BV8bV7BV6B&b&B>RL16Q6V11BBBBRRB8.BL8Q8V12
1020 E9$="L8RR"+EB$+"RF+.F+16RG+&G+&G+"+EB$+"R RRRR >V11Q6L16RRG+G+G+G+RRG+8.G+<
 R8Q8"+EA$+EA$
1030 F9$="CCCC Y6,10M1000C8Y6,0M400CC CCCC CCCC  CCCC M1000Y6,10C8Y6,0M400CC CCC
C CCCC  CCCC CCCC CCCC CC Y6,10M1000CC Y6,0M400
1040 A10$="RRRRA.G+16RE&E&E&E&E&E&E&E.>C+16&C+&C+&C+&C+&C+&C+&C+&C+<
1050 B10$="RRRRD.D16R<A&A&A&A&A&A&A&AG+16A16RL16ARRARRA4L8>
1060 C10$="RRRRE.E16RE&E&E&E&E&E&E&E&ER>L16V13ERRERRE4L8<V14
1070 D10$="RRRRA.A16RV12BV11BV10BV9BV8bV7BV6B&b&B>RL16Q6V11BRRBRRB8R4.L8Q8V12<
1080 E10$="L8RR"+EB$+"RF+.F+16RG+&G+&G+"+EB$+"R RRRR >V11Q6L16RRG+RRG+RRG+8R8< R
8Q8"+EA$+EA$
1090 F10$="CCCC Y6,10M1000C8Y6,0M400CC CCCC CCCC  CCCC M1000Y6,10C8Y6,0M400CC CC
CC CCCC  CCCC CCCC CCCC CC Y6,10M1000CC Y6,0M400
1100 A11$="RRRRA.G+16R>V13C+&C+&C+&C+&C+&C+<B16A16V14G+&G+&G+&G+
1110 B11$="RRRRD.D16R<A& A&A&A&A&A&A&A&A&AA
1120 C11$="RRRRE.E16RE& E&E&E&E&E&E&E&EE
1130 D11$="RRRRA.A16RV12B V11BV10BV9BV8bV7BV6B&b&B&BV12B
1140 E11$="L8RR"+EB$+"RL8Q6F+.F+16Q8RV12G+V11G+V10G+V9G+V8G+"+EB$+"R8R8"+EC$+"R1
6"+EA$+EA$+"R16"
1150 F11$="CCCC Y6,10M1000C8Y6,0M400CC CCCC CCCC  CCCC CCCC M1000Y6,10C8Y6,0M400
CC CCCC  CY6,10M1000CC8 M1500   Y6,0M500
1160 A12$="L8A.G+.F+ &F+&F+&F+&F+&F+&F+&F+.
1170 B12$="A.G+.F+ &F+&F+&F+&F+&F+&F+&F+.
1180 C12$="E.E-.D& D&D&D&D&D&D&D.
1190 D12$="Q8V12B.B-.A& V11A&V10A&V9A&V8A&V7A&V6A&V5A.
1200 E12$="Q8V12L8G+.G.F+RR"+EC$+"RR16"+ED$+EB$+EC$
1210 F12$="Y6,4 M3000 L8C.C.CM400L16Y6,0CCCC M1000Y6,10C8M400Y6,0CC CM1000Y6,10C
C8 C8
1220 A13$="G+16&G+&G+&G+&G+&G+&G+E.
1230 B13$="E16&E &E &E &E &E E .
1240 C13$="E16&E&E&E&E&E&E&E.
1250 D13$="Q8V12G+16& V11G+&V10G+&V9G+&V8G+&V7G+&V6G+&V5G+.
1260 E13$="Q8V12E16&V11E&V10E"+EC$+"RR16"+ED$+EB$+EC$
1270 F13$="M400L16Y6,0C CCCC M1000Y6,10C8M400Y6,0CC CM1000Y6,10CC8 C8
1280 A14$="F+16& F+&F+&F+&F+&F+&F+&F+&F+& F+&F+&F+&F+
1290 B14$="F+16& F+&F+&F+&F+>V12F+&F+&F+&F+ V13L16RF+RF+RF+RF+V14
1300 C14$="F+16& F+&F+&F+&F+&F+&F+&F+ L16V14RF+RF+RF+RF+V13
1310 D14$="Q8V12A+16&V11A+&V10A+&V9A+&V8A+&V7A+&V6A+&V5A+&A+L16>V12RA+RA+RA+RA+
1320 E14$="Q8V12F+16&V11F+&V10F+"+EC$+"RR16"+ED$+EB$+EC$+"R"
1330 F14$="M400L16Y6,0C CCCC M1000Y6,10C8M400Y6,0CC CM1000Y6,10CC8 C8Y6,0M400CC
Y6,0M3000R16C8C8C8M1000C16
1340 A15$="L8A.G+.F+16E16
1350 E15$="L16RRRL64V10C<V 9BV 8B-V 7A>V14C<V12BV11B-V10A V14GV12F+V11FV10E V14G
V13G-V12FV11E V10E-V9D V8D-V7C"
1360 F15$="L16M800Y6,10RRRCCCC8
1370 A16$="V15L8F+&F+&F+&F+RA&ABG+&G+&G+&G+F+&F+E&E
1380 B16$="O4V14<L8D.A.>D16R16D.<A16A>D16R16<L8E.B.>E16R16E.<B16B>E16R16<"
1390 C16$="O5L8F+&F+&F+&F+&F+&F+&F+&F+E&E&E&E&E&E&E&E
1400 D16$="O4L8V12C+V11C+V10C+V9C+V8C+V7C+V6C+V5C+<V12BV11BV10BV9BV8BV7BV6BV5B
1410 E16$="L8V12O3AV11AV10A"+EB$+"R RR"+EC$+"V12G+V11G+V10G+"+EB$+"RRR"+EC$
1420 F16A$="L16M400Y6,0CCCC CCY6,10M1000C8":F16$=F16A$+F16A$+F16A$+F16A$
1430 A17$="F+&F+&F+&F+ &F+&F+&F+&F+& F+&F+&F+&F+A.G+.F+16E16
1440 C17$="L8E&E&E&E&E&E&E.F+16&F+4..E16&E&E&E&E
1450 B17$="F+.>C+.F+16R16F+.C+16C+F+16R16<F+.>C+.F+16R16F+.C+16C+F+16R16<
1460 D17$="L8V12AV11AV10AV9A V8AV7AV6A.V12A16 V11AV10AV9AV8A16V12A16 V11AV10AV9A
V8A
1470 E17$="L8V12O3F+V11F+V10F+"+EB$+"RRR"+EC$+"RRR"+EB$+"RRR"+EC$
1480 A18$="F+&F+&F+&F+RG+&G+A B&B&B&BB64>C+...E&E
1490 A19$="F+&F+&F+&F+&F+&F+&F+&F+&F+&F+&F+&F+
1500 C19$="E&E&E&E&E&E&E&E((F+A>C+)2E&E&E&E
1510 D19$="V12AV11AV10AV9AV8AV7AV6AV5A V12F+V11F+V10F+V9F+ V8F+V7F+V6F+V5F+
1520 A20$="V13L16 A8G+F+A8G+F+A8G+F+A8G+F+ A8G+F+A8G+F+A8G+F+AB8."
1530 A21$="L8AG+16F+16&F+&F+&F+&F+&F+&F+& F+&F+&F+&F+&F+.E.C+
1540 C21$="L8E&E&E.F+16&F+&F+&F+.E16&E&E&E.C+16&C+&C+&C+&C+
1550 D21$="V12AV11AV10AV9A16 V12AV11AV10AV9A V12AV11AV10AV9A V12A.V11AV10A
1560 A22$="<L8B&B+>C+<A&A&AF+AB&B&B&BA&G+&G+F+16E16
1570 A23$="F+&F+&F+&F+&F+&F+&F+&F+&F+&F+&F+&F+
1580 B23$="L8F+.>C+.F+16R16 F+.C+16C+F+16R16<L12RF+F+F+F+F+L8F+RRR
1590 C23$="L8F+&F+&F+&F+&F+&F+&F+&F+L12RF+F+F+F+F+L8F+R
1600 D23$="L8V12AV11AV10AV9AV8AV7AV6AV5A L12Q6RAAAAAL8ARQ8
1610 'E23$="L8V12O3F+V11F+V10F+"+EB$+"RRR"+EC$+"RRRR"+EC$
1620 E23$="L8V12O3F+V11F+V10F+"+EB$+"RRR"+EC$+"L12Q6V12RF+F+F+F+F+L8F+R16"+EB$
1630 F23$=F16A$+F16A$+"M2000Y6,5L12RCCCCCL8C8M4000Y6,3C4.
1640 '
```

★じつは，このハガキをだすのははじめてなのです。だからつぐ美さん１人でこのハガキを読んで‼（北海道札幌市・つぐ美ファンクラブNo.0293 15才）……【つぐ美：残念だけど，26万人の読者といっしょに読んでます。】

```
1650 A24$="V1306L8
1660 B24$="V1404L8
1670 C24$="V1505L8
1680 D24$="V1203Q8L8
1690 E24$="V1203Q8L8
1700 F24$="O3Q8L8
1710 A25$="E&E&E&E&E&ED.E16&E&E<A&A>D&DG.
1720 B25$="D.D16&D&D&D&D&D&D D.D16&D&D&D&D&D
1730 C25$="E&E&E&E&E&E&E&E&E&ED&D&D&DG.
1740 D25$=">V12CV11CV10CV9CV8CV7CV6CV5C &C&CV12CV11CV10CV9CV12CV11C16
1750 E25A$=EB$+"R RR R"+ED$+"R16" +EC$
1760 E25$=E25A$+"R8"+E25A$
1770 F25A$="L16Y6,0M400CCY6,5M1050C8"
1780 F25B$="Y6,10M1500C8Y6,5C8"+F25A$+F25A$+"Y6,10C8Y6,5C16"
1790 F25$=F25B$+"R16"+F25B$
1800 A26$="E16&E&E&E&E&E&ED.E16&E&E&E&E&E&ER4
1810 E26$="R16"+E25A$+"R8"+E25A$
1820 F26$="R16"+F25B$+"R16"+F25B$
1830 B26$="R16L8E.E16&E&E&E&E&E&E E.E16&E&E&E&E&E&E
1840 C26$="D16D&D&D&D&D&D&D&D.D16&D&D&D&D&D&D&DRR
1850 D26$="<V12G32V11G32V12GV11GV10GV9GV8GV7GV10BV9B16V12G16&GV11GV10GV9GV8GV7GV
6GV5G
1860 A27$="E&E&E&E&E&ED.E16&E&E&E&E<V15A&A>V14G.
1870 C27$="E&E&E&E&E&ED.E16&E&E&E&EV13F&F&F&F16V15
1880 D27$=">V12CV11CV10CV9CV8CV7CV12CV11C16V12C16&CV11CV10CV9CV12CV11CV10CV9C16
1890 A28$="E16& E&E&E&E&E&E&ED16C16D&D&DC16<V15B16V14>C&C<V15B16A.
1900 C28$="D16& D&D&D&D&D&D&DG.D16&D&D&D&d&D&D&D&D
1910 D28$="<V12G16&GV11GV10GV9GV8GV7GV12BV10B16 V12G.V11GV10GV9GV8GV7GV6GV5G
1920 A29$=">E&E&E&E&E&E&ED16<A16>E&E&ED16<A16>D&DG.
1930 C29$="E&E&E&e &E&E&E&E &E&E&E&ED&DE.
1940 D29$="O4V12CV11CV10CV9CV8CV7CV6CV5C&C&C&C&CV12CV11CV12C.<
1950 A30$="E16&E&E&E&E&E&e&E&EG16A16GED16E16&E&ERR
1960 C30$="D&D16&D&D&D&D<V11EGB>D&D&D&D&D&d&d&dV15
1970 D30$="V12G.V11GV10GV9GV8GV12GV11GV10GV9GV8GV7GV6GV5G&G&G&G
1980 A31$="D16E.&E&E&E&E<A.>D16E16D16E&E<V15AV14>D&DG.
1990 C31$="E&E&E&E&e&E&E&e&E&e&E&ED&D&D&D16
2000 D31$=">V12CV11CV10CV9CV8CV7CV6CV5C& C&C&C&C &V12CV11CV10CV9C16
2010 A32$="E16&E&E&E&E&E&E&E&E
2020 C32$="D16&D&D&D&DRV10EGB>D&D&D&D&D&D&D&D
2030 D32$="<V12G.V11GV10GV9GV12R>EV10EV9EV8EV7EV6EV5E&E&E&E&E
2040 A33$="<G&G&GF&FGAB&B&B&B&B>D&D<A."
2050 C33$="<V14E&E&E&E&e&E&e&E&E&ED&D&D&DG."
2060 D33$="V12CV11CV10CV9CV8CV7CV6CV5C&C&CV12CV11CV10CV9CV12CV10C16
2070 A34$="G&G&G&GA16 &A&A&A&A&A&A&A&A&AB>CD
2080 C34$="D16&D&D&D&D&D&D&D.D16&D&D&D&D&D&D&D
2090 D34$="<V12G16&GV11GV10GV9GV8GV7GV6G.V12G.V11GV10GV9GV8GV7GV6GV5G
2100 A35$="E&E&E&E&E<A>DE&E&E&ED16<A16>D&DG.
2110 C35$="E&E&E&E&E&ED.E16&E&E&E&EF&F&F&F16
2120 D35$=">V12CV11CV10CV9CV8CV7CV12CV10C16V12C16&CV11CV10CV9CV12CV10CV 9C.
2130 A36$="E16& E&E&E&E&E&E&e&E& E&E&E&E&E&EA&A
2140 C36$="D16&D&D&D&D&D&DG.D16&D&D&D&D&D&D&D
2150 D36$="<V12G.V11GV10GV9GV8GV7GV6G.V12G.V11GV10GV9GV8GV7GV6GV5
2160 A37$=">E&E&E&E&E&ED<A>E&E&ED16<A16>D&DG.
2170 C37$="E&E&E&E&E&E&E&E&E&E&E&ED&DE.
2180 D37$=">V12CV11CV10CV9CV8CV7CV6CV5C&C&C&C&CV12CV10CV12CV10C16
2190 A38$="E.&E&E&E&E&E&E&E&E&e&E&E&e&e
2200 C38$="D.&D&D&D&D<V11EGB>D&D&D&D&D&D&D&D
2210 D38$="<V12G.V11GV10GV9GV8GV10EV9EV8EV7EV6EV5EV4E&E&E&E&e
2220 A39$="ED16<A16&A&A&A&A>ED16<A16&A&A&A>E16D16<A>DG.
2230 C39$="E&E&E&E&e&E&E&e&E&e&E&ED&D&D&D16
2240 D39$=">V12CV11CV10CV9CV8CV7CV6CV5C&C&C&C&CV12CV11CV10CV9C16
2250 A40$="E16&E&E&E&E&e&E&E&E&E&E&E&EG&GAE
2260 C40$="D.&D&D&DRV7EGB>D&D&D&D&D&d&d&d
2270 D40$="<V12G.V11GV10GV9GR>V12EV11EV10E V9EV8EV7EV6EV5E&E&E&E
2280 A41$="B&B&B&B&B&B&B&B  G+&G+&G+&G+E&E&E&E
2290 C41$="<V14F+&F+&F+&F+&F+&F+&F+&F+E&E&E&E&E&E&E&E
2300 D41$="V12C+V11C+V10C+V9C+V8C+V7C+V6C+V5C+<V12BV11BV10BV9BV8BV7BV6BV5B
2310 A42$="V15F+&F+&F+&F+&F+&F+&F+&F+& F+&F+&F+&F+<A.G+.F+16E16
2320 C42$="E&E&E&e&E&EE.F+&F+&F+&F+E16&E&E&E&e
2330 D42$="V12AV11AV10AV9AV8AV7AV12AV10A16V12AV11AV10AV9AV12A.V11AV10AV9A
2340 A43$="F+&F+&F+&F+&F+&F+&F+&F+RRRRA.G+.F+16E16
2350 C43$="F+&F+&F+&F+&F+&F+&F+&F+ F+&F+&F+&F+E&E&E&E
2360 D43$="V12AV11AV10AV9AV8AV7AV6AV5AV12AV11AV10AV9AV12AV11AV10AV9A
```

```
2370 A44$="F+&F+&F+&F+&F+&F+&F+&F+
2380 B44$="L8F+.>C+.F+16R16 F+.C+16C+F+16R16<L12RF+F+F+F+F+L8F+RRR
2390 C44$="L8F+&F+&F+&F+&F+&F+&F+&F+L12RF+F+F+F+F+L8F+R
2400 D44$="L8V12AV11AV10AV9AV8AV7AV6AV5A L12Q6RAAAAAL8ARQ8
2410 E44$="L8V12O3F+V11F+V10F+"+EB$+"RRR"+EC$    +"L12Q6V12RF+F+F+F+F+L8F+R16"
2420 F44$=F16A$+F16A$+"M2000Y6,5L12RCCCCCL8C8M4000Y6,3
2430 '
2440 '
2450 '
2460 'GOTO 5350
2470 CMD PLAY A0$,B0$,B0$,D0$,D0$,F0$
2480 FOR I=1 TO 2
2490 CMD PLAY     ,B1$,C1$,D1$,E1$,F1$
2500 CMD PLAY     ,B2$,C2$,D2$,E2$,F1$
2510 NEXT I
2520 CMD PLAY A3$,B3$,C3$,D3$,E3$,F3$
2530 DEN2=1
2540 FOR I=1 TO 2
2550 CMD PLAY A4$,B4$,C4$,D4$,"O3"+E4$,F4$
2560 CMD PLAY A5$,B5$,C5$,D5$,E5$,F4$
2570 CMD PLAY A6$,B6$,C6$,D5$,E5$,F4$
2580 CMD PLAY A7$,B7$,C7$,D7$,E5$,F4$
2590 NEXT I
2600 FOR I=1 TO 2
2610 CMD PLAY A8$,B8$,C8$,D8$,E8$,F8$
2620 CMD PLAY A9$,B9$,C9$,D9$,E9$,F9$
2630 CMD PLAY A8$,B8$,"<"+C8$,"<"+D8$,E8$,F8$
2640 IF I=2 THEN GOTO 2670
2650 CMD PLAY A10$,B10$,C10$,D10$,E10$,F10$
2660 NEXT I
2670 I=0: FOR I=1 TO 1:NEXT
2680 CMD PLAY A11$,B11$,C11$,D11$,E11$,F11$
2690 CMD PLAY A12$,B12$,C12$,D12$,E12$,F12$
2700 CMD PLAY A13$,B13$,C13$,D13$,E13$,F13$
2710 CMD PLAY A14$,B14$,C14$,D14$,E14$,F14$
2720 CMD PLAY A15$,    ,    ,    ,E15$,F15$
2730 CMD PLAY A16$,B16$,C16$,D16$,E16$,F16$
2740 CMD PLAY A17$,B17$,C17$,D17$,E17$,F16$
2750 CMD PLAY A18$,">"+B16$,C16$,">"+D16$,E16$,F16$
2760 IF L=2 THEN 3090
2770 CMD PLAY A19$,B17$,C19$,D19$,E17$,F16$
2780 CMD PLAY A20$,">"+B16$,C16$,">"+D16$,E16$,F16$
2790 CMD PLAY A21$,B17$,C21$,D21$,E17$,F16$
2800 CMD PLAY A22$,">"+B16$,C16$,">"+D16$,E16$,F16$
2810 IF L=1 THEN L=2:GOTO 3070
2820 CMD PLAY A23$,B23$,C23$,D23$,E23$,F23$
2840 IF DEN2=1 THEN DEN2=2:GOTO 2540
2850 '
2860 L=1
2870 CMD PLAY A24$,B24$,C24$,D24$,E24$,F24$
2880 CMD PLAY A25$,B25$,C25$,D25$,E25$,F25$
2890 CMD PLAY A26$,B26$,C26$,D26$,E26$,F26$
2900 CMD PLAY A27$,B25$,C27$,D27$,E25$,F25$
2910 CMD PLAY A28$,B26$,C28$,D28$,E26$,F26$
2920 CMD PLAY A29$,B25$,C29$,D29$,E25$,F25$
2930 CMD PLAY A30$,B26$,C30$,D30$,E26$,F26$
2940 CMD PLAY A31$,B25$,C31$,D31$,E25$,F25$
2950 CMD PLAY A32$,B26$,C32$,D32$,E26$,F26$
2960 CMD PLAY A33$,B25$,C33$,D33$,E25$,F25$
2970 CMD PLAY A34$,B26$,C34$,D34$,E26$,F26$
2980 CMD PLAY A35$,B25$,C35$,D35$,E25$,F25$
2990 CMD PLAY A36$,B26$,C36$,D36$,E26$,F26$
3000 CMD PLAY A37$,B25$,C37$,D37$,E25$,F25$
3010 CMD PLAY A38$,B26$,C38$,D38$,E26$,F26$
3020 CMD PLAY A39$,B25$,C39$,D39$,E25$,F25$
3030 CMD PLAY A40$,B26$,C40$,D40$,E26$,F26$
3040 CMD PLAY A41$,B16$,C41$,D41$,E16$,F16$
3050 CMD PLAY A42$,B17$,C42$,D42$,E17$,F16$
3060 GOTO 2730
3070 CMD PLAY A43$,B17$,C43$,D43$,E17$,F16$
3080 GOTO 2730
3090 CMD PLAY A44$,B44$,C44$,D44$,E44$,F44$
```

★のどのかわいていた私は，ついであったビールを麦茶とまちがえて飲み，酔ってしまった。こんな経験ありますか？（広島県豊田郡・川西寛之13才）……**【影：「酔っちゃった」とまっ赤な顔でドラバスやってた○○先生。】**

ザ★ビデオゲーム★ミュージック★プログラム

MZ-2500(M25-BASIC)用

DRAGON BUSTER

—ドラゴン・バスター—

Ⓒ㈱ナムコ

山本幸弘／政明／清志

はじめに

最近は，ビデオゲーム・ミュージックがレコードになったり，BASICマガジンなどで楽譜が掲載されたりして，盛りあがっていますねー。

MZもスーパーMZになり，昔のMZがかすんでしまった。時代の流れなんでしょうか。だいたい，今でも私たちは，MZ−80BとMZ−2000を持っていたりする……。

で，やっぱりMZ−2500は今までのMZとちがい，使いやすく，多機能になっていてうれしいものです。とくに，FM音源がのったのには感動した。FM音源が使えるから，MZもいろいろと音がだせるようになったんですねー。

と，いうわけで，我がスーパーMZでこれだけできるんだぞー，という感じのVGMプログラムです。ゆっくりお楽しみください。

内 容

あのナムコのけっ作「DRAGON BUSTER」のBGMです。

各面の音楽が1回ずつ，途中でルームガーダーと闘い，ドラゴンと闘い，プリンセスに会います。予備BGMも入ってます。死んだりもします。

改造のアドバイス

FM音源の音質を変える程度しか，改造する方法がないと思います。それ以上やろうとすれば，別物になってしまうでしょう。FM音源の知識にとぼしい人が，音質を変えようとした場合，まったく音がでなくなることがあると思いますが，なぜでなくなったのかを，よーく考えてみましょう。きっと，勉強になりますよ。

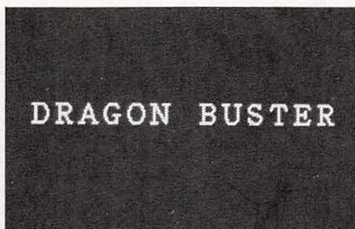
最後に

できれば，シャープさんに読んでもらいたいのだが，BASIC−M25のMMLに関していくつか言いたいことがある。

MMLが32分音符までしかないのは，ちょっと使いづらい。64分音符，できれば128分音符までサポートしてほしかった。ゲーム・ミュージックを作るには，32分音符はちょっと遅い。

ビブラートの速度が，これまた遅い。ビブラートが遅いので，笛の音が作れない。

と，まあこんな文句を言ったのも，MZが好きだからなんですよ。



▲RUNすると，こんな画面がでてきます

参考にしたもの

ALL ABOUT NAMCO　電波新聞社

THE BEST OF VIDEO GAME MUSIC　ALFAレコード

★　★

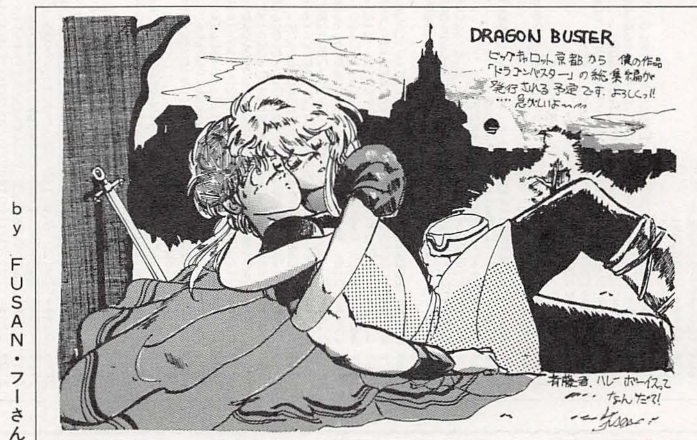
YK-2先生から一言

なかなかの力作です。「リターンオブ VGM」の流れを組んでいるので，聞きやすくなっています。

音色も良くできているので，MZ−2500ユーザーは，絶対に入力してみるべき作品です。

じつは，私の弟子のDenII君が最初に作ったVGMが，この「ドラゴンバスター」らしいが，その曲より良くしあがっているので，文句のつけようがないということです。

ただ，2〜3か所ミスがあったのは，残念なことですが，三つ星あげたい作品です。



by FUSAN・フーさん

評…うーん，LOVEだぜ！このVGMを聞きながらこのイラストを見つめよう(影)

★僕は，東京の専門学校に入学がきまりましたが，パソコンを持っていけなくて，がっかりしています（でも，ベーマガの編集を手伝ったらさわれるかな）。(秋田県南秋田郡・菅原隆志17才)……【編：得意分野は何かな？】

DRAGON BUSTERのプログラム・リスト

```
10 '
20 'DRAGON  BUSTER       (C) namco
30 '
40 'PROGRAMMER : 山本  清志
50 '                      for Super MZ
60 '
70 cls:init "CRT2:320,200,16":cls 2:klist 0
80 for I=8 to 15:color=(I,9):next
90 symbol (55,91),"DRAGON  BUSTER",1,1,8
100 for I=0 to 14 step 2
110 color replace (0,91+I)-(319,92+I),(8,I/2+8)
120 next
130 play init
140 dim A%(4,9),B%(4,9),C%(4,9),D%(4,9),E%(4,9),F%(4,9),G%(4,9),H%(4,9),I%(4,9
)
150 gosub *TONESET
160 SA$="t153@v110q2o5l4{rc&c}{<b-b-b-}{a-rg}{rf+r}q8g1"
170 SB$="t153@v110q2o4l4{ra-r}{ggg}{e-rd}{rc+r}q8d1"
180 SC$="t153@v110q2o4l4{re-r}{ddd}{cr<b}{rb-r}q8b1"
190 SD$="t153v15o2l12c1l4{g>g<g>g<g>g}{v14<g>g<g>v13g<g>g}{v14<g>g<gv15>g<g>g}
{v14<g>g<g>v13g<g>g}"
200 IA0$="@v110t153l8q8":IB0$="@v110t153q8":IC0$="@v110t153l8q8"
210 IA1$="o5l8g4g4gf+ga-f4f4fefg"
220 IB1$="o5l8e4e4ed+efd4d4dc+de-"
230 IC1$="o3l8q7cg>c<gcg>c<g<b->fb-f<b->fb-f"
240 IA2$="e-4e-4e-de-fd1"
250 IB2$="c4c4c<b>cd<b1"
260 IC2$="<a->e-a-e-<a->e-a-e-<g>dgd<g>dgd"
270 IA3$="e-4e-4e-ce-fg1"
280 IB3$="c4c4c<a->cd<b1"
290 IC3$="<a->e-a-e-<a->e-a-e-<g>dgd<g>dgd"
300 IA4$="a-a-a-a-a-a-a-a-g1"
310 IB4$=">cccccccc<b1"
320 IC4$="<f+f+f+f+f+f+f+f+g>dgd<g>dgd"
330 IA5$=">cccccccc<b1"
340 IB5$=">a-a-a-a-a-a-a-a-g1"
350 IC5$=""
360 IA6$=">l16q1ggffdd<bbggffdd<bbggrr4r2q8l8"
370 IB6$="r32l16>q1ggffdd<bbggffdd<bbggr16r4r2q8l8"
380 IC6$="r16o6l8rrr<rrrr<rr16o2f+gf+gg+ab"
390 RA0$="@v110t151l8q8":RB0$="@v110t151q8":RC0$="@v110t151l8q8"
400 RA1$="o4q8l4rg2>c&c<f2b-&"
410 RB1$="o4q8l1ed"
420 RC1$="o3l8q7cg>c<gcg>c<g<b->fb-f<b->fb-f"
430 RA2$="b-e-2a-&a-d2g&"
440 RB2$="c<b"
450 RC2$="<a->e-a-e-<a->e-a-e-<g>dgd<g>dgd"
460 RA3$="geg>c&c<dfb-&"
470 RB3$=">ed"
480 RC3$="l8cg>c<gcg>c<g<b->fb-f<b->fb-f"
490 RA4$="b-ce-a-&a-<b>dg"
500 RB4$="c<b"
510 RC4$=""
520 RA5$="l8q7>a-a-a-a-a-a-a-a-g1&"
530 RB5$="l8q7>>cccccccc<b1&"
540 RC5$="<f+f+f+f+f+f+f+f+g>dgd<g>dgd"
550 RA6$=">cccccccc<b1&"
560 RB6$=">a-a-a-a-a-a-a-a-g1&"
570 RA7$="q8l16>ggffdd<bbggffdd<bbggrr4r2l8"
580 RB7$="q1r32l16>ggffdd<bbggffdd<bbggr16r4r2l8"
590 RC7$="@v100r16o6rrr<rrrr<rr16@v110o2f+gf+gg+ab"
600 SA0$="@v110t153l8q8":SB0$="@v110t153q8":SC0$="@v110t153l8q8"
610 SA1$="o6l8dc<b>dc4<eg>c<b-a>c<b-4df"
620 SB1$=SA1$
630 SC1$="o3l8q7cg>c<gcg>c<g<b->fb-f<b->fb-f"
640 SA2$="o5b-a-gb-a-4ce-a-4.gf+gab"
650 SB2$=SA2$
660 SC2$="<a->e-a-e-<a->e-a-e-<g>dgd<g>dgd"
670 SA3$="o5b-a-gb-a-4ce-g1"
680 SB3$=SA3$
690 SC3$="<a->e-a-e-<a->e-a-e-<g>dgd<g>dgd"
700 SA4$="a-a-a-a-a-a-a-a-g1"
710 SB4$=SA4$
720 SC4$="<f+f+f+f+f+f+f+f+g>dgd<g>dgd"
730 SA5$=">cccccccc<b1"
740 SB5$=SA5$
750 SC5$=""
760 SA6$=">q1l16ggffdd<bbggffdd<bbggrr4r2q8l8"
770 SB6$="r32>q1l16ggffdd<bbggffdd<bbggr16r4r2r32q8l8"
780 SC6$="r16o6l8rrr<rrrr<rr16o2f+gf+gg+ab"
790 GA0$="@v110t153l16q8":GB0$="@v110t153l16q8":GC0$="@v110t153l8q7"
800 GA1$="o5q8bbbb&b2.aaaa&a2."
810 GB1$="o5q8r8bbbb&b2.aaaa&a2&a8"
820 GC1$="o3l8cg>c<gcg>c<g<b->fb-f<b->fb-f"
830 GA2$="gggg&g2.ffff&f2."
840 GB2$="r8gggg&g2.ffff&f2&f8"
850 GC2$="<a->e-a-e-<a->e-a-e-<g>dgd<g>dgd"
860 GA3$="eeee&e2.ffff&f2."
870 GB3$="r8eeee&e2.ffff&f2&f8"
880 GC3$="cg>c<gcg>c<g<b->fb-f<b->fb-f"
890 GA4$="gggg&g2.aaaa&a2."
900 GB4$="r8gggg&g2.aaaa&a2&a8"
910 GC4$=""
920 GA5$="a-a-a-a-a-a-a-a-a-a-a-a-a-a-a-a-gg&g8&g2."
930 GB5$="r8a-a-a-a-a-a-a-a-a-a-a-a-a-a-a-a-gg&g8&g2&g8"
940 GC5$="<f+f+f+f+f+f+f+f+g>dgd<g>dgd"
950 GA6$=">cccccccccccccccc<bb&b8&b2."
960 GB6$="r8>cccccccccccccccc<bb&b8&b2&b8"
970 GA7$=">a-a-ffdd<bbggffdd<bbggr8r4r2"
980 GB7$="r8>a-a-ffdd<bbggffdd<bbggr4r2"
990 GC7$="r1r<f+gf+gg+ab"
1000 FA0$="@v110t153l8q7":FB0$=FA0$:FC0$=FA0$+"s0m6000q8"
1010 FA1$="o4b4.ba+4.a+>d-4.d-c4.ce-de-de-de-ded+ed+g-fg-f"
1020 FB1$="o4g4.gf+4.f+a4.ag+4.g+ba+ba+ba+ba+>c<b>c<b>dc+dc+"
1030 FC1$="o3g<g>g<g>f+<f+>f+<f+>f<f>f<f>e<e>e<ed+d+d+rd+d+rd+rd+d+d+rd+d+r"
1040 PA$="o5@v110t150q8l4":PB$="o4@v110t150q8l4":PC$="o4@v110t150q8l4":PD$="o4s
0m10000t150q8l4"
1050 PA0$="r8.df+a>cedededf+2.t102l12o4q8"
1060 PB0$="r8a>cdf+aaaaaa<d2.t102q8o3l12"
1070 PC0$="r16f+a>cdgf+gf+gf+<<a2.t102q8o3l12"
1080 PD0$="df+a>cededed<<d4&v10d2t102q3o3l12v15"
1090 PE0$="t102o2l4"
1100 PA1$="q4def+g&ga&af+ge&ee&e&e&ea&ab&bgaf+&f+f+&f+e+f+"
1110 PB1$="q4r4b&bb&bbba&aa&a&a&a>c&cc&cccc&cc&ccc"
1120 PC1$="q4r4g&gg&gggg&gg&g&ggg&gg&gggf+&f+f+&f+f+f+"
1130 PD1$="q8r4v15f+&s0f+v15f+&s0f+f+f+v15e&s0ev15e&s0e&eev15e&s0ev15e&s0eeev15
e&s0ev15e&s0eee"
1140 PE1$="rv15q3gg>cc<aa>dd"
1150 PA2$="y$7c,8@v117>d&de&e@v112c+d@v117f&ff&f&f@v110ey$7c,0"
1160 PB2$="y$7d,8@v117<g&gg&g@v112gg@v117a-&a-a-&a-&a-@v110a-y$7d,0"
1170 PC2$="y$7e,8@v117f+&f+f+&f+@v112f+f+@v117f+&f+f+&f+&f+@v110f+y$7e,0"
1180 PD2$="v15d&s0dv15d&s0dddv15d&s0dv15d&d&s0dd"
1190 PE2$="<bbbb"
1200 PA3$="c&cc&c&c<ebb&b&b&bf+"
1210 PB3$="g&gg&g&ggf+f+&f+&f+&f+f+"
1220 PC3$="e&ee&e&eee-e-&e-&e-&e-e-"
1230 PD3$="v15c&s0cv15c&c&s0cccv15c&c&c&s0cc"
1240 PE3$="aadd"
```

★一番はじめに載せてください（さがしやすいから！）。（福井市・九玉伝13才）……【影：どうだ，さがしてくるまでに，ほとんどのＯＦを読み終えたろう。つぐ美：最後から読んできたら？編：さがそうとしなかったら？】

```
1250 PA4$="g&ga&af+ge&ee&e&e&ea&ab&bgaf+&f+f+&f+e+f+"
1260 PB4$="b&bb&bbba&aa&a&a&a>c&cc&cccc&cc&ccc"
1270 PC4$="g&gg&gggg&gg&g&ggg&gg&gggf+&f+f+&f+f+f+"
1280 PD4$="v15f+&s0f+v15f+&s0f+f+f+v15e&s0ev15e&s0e&eev15e&s0ev15e&s0eeev15e&s0
ev15e&s0eee"
1290 PE4$="v15q3gg>cc<aa>dd"
1300 0A$="q6t15318@v110o5gfd<bgfe-dd4&dcc2&"
1310 0B$="q6t15318@v110o3r1a-4&a-gg2&"
1320 0C$="q6t15318@v110o3r1f4&fe-e-2&"
1330 0D$="q6t15318s13m200o2r1b-4&b->cc2&"
1340 A0$="t184@v115116"
1350 B0$=A0$
1360 C0$="t184@v11514q8"
1370 D0$="t184s0m120014q8"
1380 E0$=D0$
1390 F0$="t184v15y7,2814q1"
1400 A1$="o4q1grarbr"
1410 B1$="o4q1rrfrdr"
1420 C1$="14rr8"
1430 D1$="s0m120014rr8"
1440 E1$="s014rr8"
1450 F1$="14rr8"
1460 A2$="o5c8.<gg4&gr>cr<gr>crd8.<b-b-4&b-r>dr<b-r>dr"
1470 B2$="o4e8.ee4&erererf8.dd4&drfrdrdr"
1480 C2$="14o3cccc<b-b-b-b-"
1490 D2$="14o4cccc<b-b-b-b-"
1500 E2$="14o3ggggffff"
1510 F2$="14cccccccc"
1520 A3$="o5e-8.cc4&cre-rcre-rg8.<gg4&grgrarbr"
1530 B3$="o5c8.<a-a-4&a-r>cr<a-r>cr<b8.ff4&frfrerdr"
1540 C3$="o2a-a-a-a-gggg"
1550 D3$="o3a-a-a-a-gggg"
1560 E3$="o3e-e-e-e-dddd"
1570 F3$=F2$
1580 A4$="o5c8.<gg4&gr>cr<gr>crd8.<b-b-4&b-r>dr<b-r>dr"
1590 B4$="o4e8.ee4&erererf8.dd4&drfrdrdr"
1600 C4$="o3cccc<b-b-b-b-"
1610 D4$="o4cccc<b-b-b-b-"
1620 E4$="o3ggggffff"
1630 F4$="cccccccc"
1640 A5$="o5e-8.cc4&cre-rcre-rgr<gggrgrgrgrgrgr"
1650 B5$="o5c8.<a-a-4&a-r>cr<a-r>cr<brrrr4r8)gra-rar"
1660 C5$="o2a-a-a-a-18grrrrggf"
1670 D5$="o3a-a-a-a-18gg16g16gggggg"
1680 E5$="o3e-e-e-e-c8r8rr"
1690 F5$="ccccc8r8r4r2"
1700 A6$="o5g8&gre-r<b-rarb-r>e-rgr"
1710 B6$="o5b-rb-b-b-rb-rb-rb-b-b-rb-r"
1720 C6$="18o2e-b->e-<b-e-b->e-<b-"
1730 D6$="o5s13m400b-16&v15b-8.&b-2."
1740 E6$="o5s13g16&v15g8.&g2."
1750 F6$="116crccccrcrcrccccrcr"
1760 A7$="o5b-a-ga-f2&f8&fr"
1770 B7$="o5a-ra-a-a-ra-ra-ra-a-a-ra-r"
1780 C7$="18o2f>cfc<f>cfc"
1790 D7$="o5s13a-16&v15a-8.&a-2."
1800 E7$="o5s13f16&v15f8.&f2."
1810 F7$=F6$
1820 A8$="o5f8&frdr<b-ra-rb-r>drfr"
1830 B8$="o5a-ra-a-a-ra-ra-ra-a-a-ra-r"
1840 C8$="o2db->f<b-db->f<b-"
1850 D8$="o5s13a-16&v15a-8.&a-2."
1860 E8$="o5s13f16&v15f8.&f2."
1870 F8$=F6$
1880 A9$="o5fe-de-<b-2&b-8&b-r"
1890 B9$="o5grgggrgrgrgggrgr"
1900 C9$="o2e-b->g<b-e-b->g<b-"
1910 D9$="o5s13g16&v15g8.&g2."
1920 E9$="o5s13e-16&v15e-8.&e-2."
1930 F9$=F6$
1940 A10$="o5b-8&b-rgre-rdre-rgrb-r"
1950 B10$="o5b-rb-b-b-rb-rb-rb-b-b-rb-r"
1960 C10$="o2g>e-b-e-<g>e-b-e-"
1970 D10$="o5s13b-16&v15b-8.&b-2."
1980 E10$="o5s13g16&v15g8.&g2."
1990 F10$=F6$
2000 A11$="o6dc<b>c<f4&f8&frefga-"
2010 B11$="o6crccrcrcrccccrcr"
2020 C11$="o2a->e-a-e-<a->e-<a>e-"
2030 D11$="o6s13c16&v15c8.&c2."
2040 E11$="o5s13a-16&v15a-8.&a-2."
2050 F11$=F6$
2060 A12$="o5b-r<b-b-b-b-b-b-b-b-b-b-b-b-b-bbbbbbbbbr"
2070 B12$="o4r1a-a-a-a-a-a-a-a-r"
2080 C12$="s0o2b-rr4rb-b-b-grr4r"
2090 D12$="s0o418grr4rgggfrr4r"
2100 E12$="o418e-rr4re-e-e-rrr4r"
2110 F12$="c4r4r8c8c8c8c4r4r8"
2120 for I=7 to 0 step -1
2130 color=(I+8,15):for J=0 to 150:next:color=(I+8,9)
2140 next
2150 pause 2
2160 for I=8 to 15
2170 color=(I,14)
2180 next
2190 tone A%,A%,A%
2200 play SA$,SB$,SC$,SD$
2210 play wait:pause 20
2220 tone B%,B%,C%
2230 play IA0$,IB0$,IC0$
2240 play IA1$+IA2$,IB1$+IB2$,IC1$+IC2$:play IA1$+IA3$,IB1$+IB3$,IC1$+IC3$
2250 play IA4$+IA5$+IA6$,IB4$+IB5$+IB6$,IC4$+IC4$+IC6$
2260 tone D%,D%
2270 play RA0$,RB0$,RC0$
2280 play RA1$+RA2$+RA3$+RA4$,RB1$+RB2$+RB3$+RB4$,RC1$+RC2$+RC3$+RC2$
2290 play RA5$+RA6$+RA7$,RB5$+RB6$+RB7$,RC5$+RC5$+RC7$
2300 tone G%,G%,C%
2310 tone lfo 1,2,1,150,1:tone lfo 2,2,1,150,1
2320 play FA0$,FB0$,FC0$,FC0$
2330 for I=0 to 1
2340 play FA1$,FB1$,FC1$,FC1$
2350 next
2360 tone F%,F%,F%
2370 play PA$,PB$,PC$,PD$,PD$:play PA0$,PB0$,PC0$,PD0$,PE0$:tone G%,G%,G%
2380 play PA1$,PB1$,PC1$,PD1$,PE1$
2390 play PA2$,PB2$,PC2$,PD2$,PE2$:play PA3$,PB3$,PC3$,PD3$,PE3$
2400 play PA4$,PB4$,PC4$,PD4$,PE4$
2410 play PA2$,PB2$,PC2$,PD2$,PE2$:play PA3$,PB3$,PC3$,PD3$,PE3$
2420 tone A%,A%,A%
2430 play wait:pause 10
2440 play SA$,SB$,SC$,SD$
2450 play wait:pause 20
2460 tone B%,B%,C%
2470 tone lfo 2,1,1,1,1
2480 play SA0$,SB0$,SC0$
2490 play SA1$+SA2$,SB1$+SB2$,SC1$+SC2$:play SA1$+SA3$,SB1$+SB3$,SC1$+SC3$
2500 play SA4$+SA5$+SA6$,SB4$+SB5$+SB6$,SC4$+SC4$+SC6$
2510 tone E%,E%
2520 tone lfo 2,1,1,1,5
2530 play GA0$,GB0$,GC0$
2540 play GA1$+GA2$,GB1$+GB2$,GC1$+GC2$
2550 play GA3$+GA4$,GB3$+GB4$,GC3$+GC2$
```

★八十一を万葉仮名で読むとなんとなるでしょう!?影さん。(富山県下新川郡・**ちゃが15才**)……【**編**：おっ？できるな！**影**：エイティーワーン！　ぐははははは。**編**：なんか，わかってない人もいる。わかった人はＯＦまで。】

```
2560 play GA5$+GA6$,GB5$+GB6$,GC5$+GC5$
2570 play GA7$,GB7$,GC7$
2580 tone G%,G%,C%
2590 tone lfo 1,2,1,150,1:tone lfo 2,2,1,150,1
2600 play FA0$,FB0$,FC0$,FC0$
2610 for I=0 to 1
2620 play FA1$,FB1$,FC1$,FC1$
2630 next
2640 tone G%,G%,G%
2650 tone lfo 1,2,1,120,2
2660 sound &H5C,15:sound &H5D,15:sound &H5E,15
2670 play OA$,,OB$,OC$,OD$
2680 tone G%,G%,H%
2690 play wait:pause 5
2700 play A0$,B0$,C0$,D0$,E0$,F0$
2710 for I=0 to 1
2720 play A1$,B1$,C1$,D1$,E1$,F1$
2730 play A2$,B2$,C2$,D2$,E2$,F2$
2740 play A3$,B3$,C3$,D3$,E3$,F3$
2750 play A4$,B4$,C4$,D4$,E4$,F4$
2760 play A5$,B5$,C5$,D5$,E5$,F5$
2770 play A6$,B6$,C6$,D6$,E6$,F6$
2780 play A7$,B7$,C7$,D7$,E7$,F7$
2790 play A8$,B8$,C8$,D8$,E8$,F8$
2800 play A9$,B9$,C9$,D9$,E9$,F9$
2810 play A10$,B10$,C10$,D10$,E10$,F10$
2820 play A11$,B11$,C11$,D11$,E11$,F11$
2830 play A12$,B12$,C12$,D12$,E12$,F12$
2840 next
2850 play wait
2860 cls 2
2870 for I=0 to 15:color=(I,I):next
2880 end
2890 *TONESET
2900 for X=0 to 4
2910   for Y=0 to 9
2920     read A%(X,Y)
2930   next
2940 next
2950 data &b111000,15,0,0,0,0,0,0,0,0
2960 data 31, 0, 0, 0, 0,30, 0, 4, 0, 0
2970 data 31, 0, 0, 0, 0,28, 0, 2, 0, 0
2980 data 31, 0, 0, 0, 0,30, 0, 2, 0, 0
2990 data 31, 0, 0, 6, 0, 0, 0, 2, 0, 0
3000 for X=0 to 4
3010   for Y=0 to 9
3020     read B%(X,Y)
3030   next
3040 next
3050 data &b111000,15, 2, 0, 0, 0, 0, 0, 0, 0
3060 data 31, 0, 0, 0, 0,30, 0, 4, 0, 0
3070 data 31, 0, 0, 0, 0,28, 0, 2, 0, 0
3080 data 31, 0, 0, 0, 0,30, 0, 2, 0, 0
3090 data 31,12, 0, 8, 5, 0, 0, 2, 0, 0
3100 for X=0 to 4
3110   for Y=0 to 9
3120     read C%(X,Y)
3130   next
3140 next
3150 data &b111000,15, 2, 0, 0, 0, 0, 0, 0, 0
3160 data 31, 0, 0, 0, 0,30, 0, 4, 0, 0
3170 data 31, 0, 0, 0, 0,28, 0, 2, 0, 0
3180 data 31, 0, 0, 0, 0,30, 0, 2, 0, 0
3190 data 31,18,14,10, 1, 0, 0, 2, 0, 0
3200 for X=0 to 4
3210   for Y=0 to 9
3220     read D%(X,Y)
3230   next
3240 next
3250 data &b111110,15, 2, 0, 0, 0, 0, 0, 0, 0
3260 data 31, 0, 0, 0, 0,22, 0, 4, 0, 0
3270 data 31, 0, 0, 8, 0,20, 0, 2, 0, 0
3280 data 31, 0, 0, 8, 0,15, 0, 4, 0, 0
3290 data 31, 0, 0, 8, 0, 0, 0, 2, 0, 0
3300 for X=0 to 4
3310   for Y=0 to 9
3320     read E%(X,Y)
3330   next
3340 next
3350 data &b111000,15, 0, 0, 0, 0, 0, 0, 0, 0
3360 data 31, 0, 0, 0, 0,30, 0, 4, 0, 0
3370 data 31, 0, 0, 0, 0,28, 0, 2, 0, 0
3380 data 31, 0, 0, 0, 0,30, 0, 2, 0, 0
3390 data 31,13, 0, 8, 5, 0, 0, 2, 0, 0
3400 for X=0 to 4
3410   for Y=0 to 9
3420     read F%(X,Y)
3430   next
3440 next
3450 data &b111000,15, 0, 0, 0, 0, 0, 0, 0, 0
3460 data 31, 0, 0, 0, 0,30, 0, 4, 0, 0
3470 data 31, 0, 0, 0, 0,28, 0, 2, 0, 0
3480 data 31, 0, 0, 0, 0,30, 0, 2, 0, 0
3490 data 31,12, 0,10, 6, 0, 0, 2, 0, 0
3500 for X=0 to 4
3510   for Y=0 to 9
3520     read G%(X,Y)
3530   next
3540 next
3550 data &b111000,15, 0, 0, 0, 0, 0, 0, 0, 0
3560 data 31, 0, 0, 0, 0,30, 0, 4, 0, 0
3570 data 31, 0, 0, 0, 0,28, 0, 2, 0, 0
3580 data 31, 0, 0, 0, 0,30, 0, 2, 0, 0
3590 data 31, 0, 0, 7, 0, 0, 0, 2, 0, 0
3600 for X=0 to 4
3610   for Y=0 to 9
3620     read H%(X,Y)
3630   next
3640 next
3650 data &b111000,15,0,0,0,0,0,0,0,0
3660 data 31, 0, 0,15, 0,30, 0, 4, 0, 0
3670 data 31, 0, 0,15, 0,28, 0, 2, 0, 0
3680 data 31, 0, 0,15, 0,30, 0, 2, 0, 0
3690 data 31,13,13,15,13, 0, 0, 2, 0, 0
3700 for X=0 to 4
3710   for Y=0 to 9
3720     read I%(X,Y)
3730   next
3740 next
3750 data &b111000,15,0,0,0,0,0,0,0,0
3760 data 31, 0, 0, 0, 0,30, 0, 4, 0, 0
3770 data 31, 0, 0, 0, 0,28, 0, 2, 0, 0
3780 data 31, 0, 0, 0, 0,30, 0, 2, 0, 0
3790 data 31, 0, 0,15, 0, 0, 0, 2, 0, 0
3800 return
```

★うちのクラスで,「信じるものは,だまされる」という教えがある。(神奈川県大和市・**千葉寛訓14才**)……【**影**：もはや,だまされているではないか。**編**：このハガキじたいが,みんなをだまそうとしてるんですよ。**一同**：??】

ザ★ビデオゲーム★ミュージック★プログラム

PC-6001mkII/6601/SR(モード5, ページ2〜4)用

Twin Bee

—ツインビー—

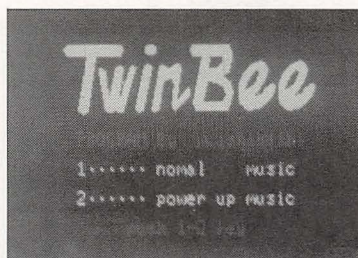
©コナミ

石橋　渉

はじめに

私ははじめにドラムのないツインビーを作ってみました。友達に聞かせると,「なさけない」といわれ,頭にきて考えていたら,ある先輩が,「こうするとでるよぉ〜」と教えてくれました。

そしてできたのが,このツインビーのVGMです。



▲カッコイイ,タイトル画面。1と2でそれぞれのミュージックを選べます

使いかた

モード5,ページ2から4で打ち込んでRUNしてください。しばらくして,タイトルがでるので,1か2のキーを押してください。

1のキーがノーマル・ミュージックで,2のキーがパワーアップ・ミュージックでーす。

YK-2先生から一言

タイトル画面といい,曲の感じといい,おそらくファミコンをイメージして作ったのでしょう。

PSGにしては,最高のデキですね。はじめのほうにかかっている,メロディのソフト・エンベロープ,これは,ファミコンをこえています。ただ,このソフト・エンベロープを最後まで使ってほしかったと思います。

これだけの実力があるのですから,最後まで手をぬかずに作ってほしかったと思います。

次作に期待します。

Twin Beeのプログラム・リスト

```
10 REM twin bee music
20 GOTO 1240
30 CLEAR3000
40 C0$="T150L808V15S9"
50 C1$="M200CCM2500CM200CCCM2500CM200CCCM2500CM200CCCM2500CM200C"
60 MZ$="M200CCM2500CM200CCCM2500CM200CCCM2500CM200CC16C16M2500CM200C16
70 PC$="c16M2500C"
80 C3$=MZ$+PC$
90 CF$="M200CCM2500CM200CCCM2500CM200CCCM2500CM200CCM2500CC16C16C"
100 A0$="T150L8V12"
110 A1$="O5V12EV13EV14EV15EV15EV14EV13EV12EV11EV10EV9EV8EV7EV6EV5EV4E"
120 A2$="V12DV13DV14DV15DV15DV14DV13DV12DV11DV10DV9DV8DV7DV6DV5DV4DV12"
130 A4$="O4E4CG4EFG4G4G4GE4"
140 A5$="D4A4AFGA4A4AG4F4"
150 A6$="E4CG4EFG4G4GA4G4"
160 A7$="F4FO5C8 R64C2C2O4AO5F4F"
170 A8$="F4GE4CDEF4GE4CDE"
180 A9$="F4GC4C4CF4GC4C4C"
190 AA$="O4B4.O5C8R4O4B4B8O5C8R4D4C4
200 AB$="D4DE4E4E4E4ED4E4"
210 AC$="D4DE4E4E4E4E4E4E"
220 B0$="T150L8V12O3"
230 P$="C16R16C16R16C16R16C16R16C16R16C16R16C16R16C16R16C16
240 P1$="R16C16R16C16R16C29R29C29R29C16r20c16r16c16o3"
250 B1$=P$+P1$
260 O1$="O2B-16R16B-16R16B-16R16B-16R16B-16R16B-16R16B-16
270 O2$="R16B-16R16B-16R16B-16R16B-16R16B-16R16B-29R29B-29R29B-16
280 O3$="R22B-16R16b-16o3
290 B2$=O1$+O2$+O3$
300 I1$="O2B-16R16B-16R16B-16R16B-16R16B-16R16B-16R16B-16R16B-16
310 I2$="R16B-16R16B-16R16B-16R16B-16R16B-16R16b-16r16b-32r32b-32r32
320 I3$="b-32o3
330 B3$=I1$+I2$+I3$
340 X1$="O2A16R16A16R16A16R16A16R16A16R16A16r20F29R29G29R29A16
350 X2$="R13A16R16A16R16A16R16A16R16A16R16A16r19E29R29G29R29A14O3"
360 B4$=X1$+X2$
370 F1$="O2G16R16G16R16G16R16G16R16G16R16G16r20D29R29F29R29
380 F2$="G16R13G16R16G16R16G16R16G16R16G16R16G16r19D29R29F29R29G14O3"
390 B5$=F1$+F2$
400 R1$="O2F16R16F16R16F16R16F16R16F16R16F16R16F16R16F16R16F16R16F16
410 R2$="R16F16R16F16R16F16R16F16R16F16R16F16R16O3"
420 B7$=R1$+R2$
430 W1$="c16r16o4c16r16o3c16r16o4c16r16o3c16r16o4c16r16o3"
440 W2$="c16r16o4c16r16o3c16r16o4c16r16o3c16r16o4c16r16o3c16R16O4"
450 W3$="c16R16O3C16R16O4C16R16"
460 B8$=W1$+W2$+W3$
470 U1$="O2F16R16O3F16R16O2F16R16O3F16R16O2F16R16O3F16R16
480 U2$="O2F16R16O3F16R16O2G16R16O3G16R16O2G16R16O3G16R16O2
490 U3$="G16R16O3G16R16O2G16R16O3G16"
500 B9$=U1$+U2$+U3$
510 J1$="O2F16R16F16R16F16R16F16R16F16R16F16R20C29R29D29R29F16
520 J2$="R13F16R16F16R16F16R16F16R16F16R16f16r16C29R29D29R29F14"
530 BA$=J1$+J2$
540 H1$="O3C16R16C16R16C16R16C16R16C16R16C16R16C16R16C16R16
550 H2$="C16R16C16R16C16R16C16R16C29R29C29R29C29R12C16R16C16"
560 BB$=H1$+H2$
570 T1$="O3C16R16C16R16C16R16C16R16C16R16C16R16C29R29C29R29
580 T2$="C16O2R16G16R16G16R16G16R16G16R16G16r16G16R16G16R16G16O3"
590 BC$=T1$+T2$
600 V1$="O2F16R16F16R16F16R16F16R16F16R16F16R16C29R29D29R29
610 V2$="F16R16G16R16G16R16G16R16G16R16G16R16g16r16d29r29f29r29g16r22"
620 BD$=V1$+V2$
630 Z1$="A-16R16A-16R16A-16R16A-16R16A-16R16A-16R16E-29R29F29R29
640 Z2$="A-16R16B-16R16B-16R16B-16R16B-16R16B-16R16B-16R16g29
```

★しあわせ〜て,なんだーっけ,なんだーっけ,ベーマガのあるうちさ!!(大阪府堺市・西井　孝)……【影:ベーマガ〜はデンパ,デンパ。とくりゃ。編:みんな,幸せかな?影:あったりまえよー,ヒック。編:ムッ。】

苦労した点

ドラムを入れると，エンベロープが使えなくなることでした。そのため，リストはとても見にくくなってしまいました。

P.S. 参考にしたもの

ナムコ・ビデオゲーム・ミュージック・プログラム大全集

```
650 Z3$="R29G+29R29B-16"
660 BE$=Z1$+Z2$+Z3$
670 BF$="O3C16"
680 REM play!!
690 SOUND7,&HDC
700 PLAY A0$,B0$,C0$
710 PLAY A1$,B1$,C1$
720 PLAY A2$,B2$,C1$
730 PLAY A1$,B1$,C1$
740 PLAY A2$,B3$,C3$
750 PLAY A4$,B1$,C1$
760 PLAY A5$,B2$,C1$
770 PLAY A4$,B1$,C1$
780 PLAY A5$,B3$,C3$
790 FORI=0TO1
800 PLAY" ",B4$,C1$
810 PLAY" ",B5$,C1$:NEXTI
820 PLAY A6$,B1$,C1$
830 PLAY A7$,B7$,C1$
840 FORI=0TO1:PLAY A8$,B8$,C1$
850 PLAY A9$,B9$,C1$:NEXTI
860 PLAY AA$,BA$,C1$
870 PLAY AB$,BB$,C1$
880 PLAY AA$,BA$,C1$
890 PLAY AC$,BC$,C1$
900 FORI=0TO1:PLAY" ",B4$,C1$
910 PLAY" ",B5$,C1$:NEXTI
920 PLAY" ",BD$,C1$
930 PLAY" ",BE$,C1$
940 PLAY" ",BF$,CF$
950 GOTO1970
960 CLEAR 3000
970 SOUND7,&HDC
980 FORI=0TO1
990 A0$="t18018v12o":B0$="t18018v10":C0$="t180s9L8"
1000 PLAYA0$,B0$,C0$
1010 AA$="f+r8f+ggr64gao5ddo4ao5dcco4ao5dcco4ao5dcco4ao5eddo4ao5eddo4ao5
1020 AB$="gF+O4"
1030 A1$=AA$+AB$
1040 BA$="O3D04D03D04D03D04D03D04D03D04D03D04D03D04D03D04D03C04
1050 BB$="C03C04C03C04C03C04C03D04D03D04D03D04D03D04D03
1060 BP$=BA$+BB$
1070 CA$="M200CCM2500CM200CCCM2500CM200C"
1080 CB$=CA$+CA$+"M200CCM2500CM200CCM2500CC16C16C"
1090 C1$=CA$+CB$
1100 PLAY A1$,BP$,C1$:NEXTI
1110 A2$="O5E4.D8R8D8E4E2D4E4R64E4.F+8F+2F+1
1120 BC$="O3C04C03C04C03C04C03C04C03C04C03C04C03C04C03C04C03D04
1130 BD$="D03D04D03D04D03D04D03D04D03D04D03D04D03D04D
1140 B2$=BC$+BD$
1150 CC$="M200CCM2500CM200CCCM2500CM200CCCM2500CM200CCCM2500C
1160 CD$="M200CCCM2500CM200CCCM2500CM200CCCM2500CM200CCM2500CCC"
1170 C2$=CC$+CD$
1180 PLAYA2$,B2$,C2$
1190 C3$="M200CCM2500CM200CCCM2500CM200CCCM2500CM200CCCM2500C
1200 C4$="M200CCCM2500CM200CCCM2500CM200CCM2500CCM200CCM2500CCC"
1210 C5$=C3$+C4$
1220 PLAY A2$,B2$,C5$
1230 GOTO 1970
1240 SCREEN4,2,2:OUT&H93,2:COLOR10,9,1:CLS
1250 LINE(50,40)-(270,95),12,BF
1260 LINE(50,40)-(270,95),10,B
1270 LINE(77,55)-(62,55):LINE-(58,50)
1280 LINE-(62,46):LINE-(105,46)
1290 LINE-(108,50):LINE-(105,55)
1300 LINE-(86,55):LINE-(80,92)
1310 LINE-(75,95):LINE-(70,91):LINE-(77,55)
1320 LINE(88,61)-(87,65):LINE-(92,92)
1330 LINE-(98,93):LINE-(100,92)
1340 LINE(88,61)-(87,65):LINE-(92,92)
1350 LINE-(98,93):LINE-(100,92)
1360 LINE-(106,93):LINE-(108,92)
1370 LINE-(118,62):LINE-(115,60)
1380 LINE-(112,61):LINE-(105,81)
1390 LINE-(108,62):LINE-(105,60)
1400 LINE-(100,62):LINE-(96,81)
1410 LINE-(94,64):LINE-(88,61):REM
1420 CIRCLE(129,50),5,10:REM i
1430 LINE(123,61)-(116,90):LINE-(119,93)
1440 LINE-(124,92):LINE-(131,61):REM
1450 LINE-(126,59):LINE-(123,61)
1460 REM n
1470 LINE(138,59)-(135,62):LINE-(129,91)
1480 LINE-(132,93):LINE-(137,91)
1490 LINE-(139,74):LINE-(141,71)
1500 LINE-(145,70):LINE-(147,73)
1510 LINE-(145,88):LINE-(147,91)
1520 LINE-(149,92):LINE-(161,81)
1530 LINE-(161,76):LINE-(159,75)
1540 LINE-(151,83):LINE-(154,62)
1550 LINE-(152,59):LINE-(149,59)
1560 LINE-(143,62):LINE-(138,59)
1570 REM B
1580 LINE(169,55)-(162,86):LINE-(164,91)
1590 LINE-(166,92):LINE-(191,92)
1600 LINE-(194,87):LINE-(196,79)
1610 LINE-(194,73):LINE-(194,72)
1620 LINE-(188,68):LINE-(193,65)
1630 LINE-(195,57):LINE-(195,52)
1640 LINE-(194,49):LINE-(192,46)
1650 LINE-(162,46):LINE-(160,50)
1660 LINE-(162,55):LINE-(169,55)
1670 LINE(176,55)-(186,55):LINE-(186,58)
1680 LINE-(184,60):LINE-(181,62)
1690 LINE-(176,62):LINE-(177,55)
1700 LINE(175,72)-(172,85):LINE-(186,85)
1710 LINE-(189,81):LINE-(187,76)
1720 LINE-(182,73):LINE-(175,72)
1730 REM E
1740 FOR P=1 TO 2:A=0:IF P=2 THEN A=32
1750 LINE(199+A,82)-(199+A,74):RESTORE
1760 FORI=1TO20:READX,Y:LINE-(X+A,Y):NEXT I
1770 DATA203,66,209,60,213,58,218,57
1780 DATA222,59,224,64,222,70,217,77
1790 DATA213,81,218,80,221,76,224,74
1800 DATA227,72,230,75,228,81,222,87
1810 DATA216,91,207,92,200,87,199,82
1820 LINE(206+A,77)-(207+A,72)
1830 FORI=1TO5:READX,Y:LINE-(X+A,Y):NEXT I
1840 DATA211,67,214,64,216,66,212,73,206,77
1850 NEXT P
1860 PAINT(52,42),1,10:PAINT(178,57),1,10
1870 PAINT(177,75),1,10:PAINT(208,75),1,10:PAINT(208+32,75),1,10
1880 PAINT(208,75),1,10
1890 LINE(50,40)-(270,95),1,B
1900 FORI=0TO1
1910 KANJI(I+70,I+100),2,"PROGRAM By  w.ishibashi"
1940 KANJI(I+70,I+120),3,"1・・・・・・ nomal    music"
1950 KANJI(I+70,I+140),4,"2・・・・・・ power up music"
1960 KANJI(I+110,I+160),2,"push 1-2 key":NEXTI:OUT&H93,3
1970 A$=INKEY$:IFA$="1"ORA$="ヌ"THEN GOTO30
1980 IFA$="2"ORA$="フ"THEN GOTO 960
1990 GOTO 1970
```

★ここは予約席です。あけておいてください。と言われたはずなのに，影さんはコトバの意味がわからなかったので，すわってしまいました。(香港・**倉地宏幸12才**)……【**影：いや，予約した人がくるまで，とっておいたのだ。**】

ザ・ビデオゲーム・ミュージック・プログラム

PC-6001mkII SR/6601SR(N66SR-BASIC)用

BUBBLE BOBBLE

―バブルボブル―

©タイトー

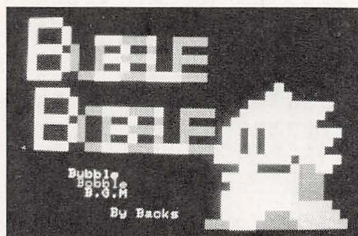
Backs

バブルボブルのミュージックです。タイトル画面もあります。

音楽だけ入力したい人は，110行と900行以下は，入力しなくても大丈夫です。

苦労した点

友人から音楽を録音したテープを借りて，3時間弱かかり，作りました。最初は簡単だと思っていましたが，オープニングがお手あげ，6重和音近く使用しているのではないでしょうか。



▲RUNすると，こんなカワイイ，タイトル画面が現れるぞ

いいわけ

音が似ていないというのが，一番のいいわけですが，オープニングでは，あのキラキラした感じの音がだせませんでした。BGMでだしているストリングスの音もかなりちがいますし，ブラスの音も似てません。どうしても気に入らない人は，80行～100行のDATAを直してみてください。

隠しドア面のBGMも入れたかったのですが，あきらめました。

《第1表》プログラムのしくみ

10～ 100	初期@253～255の音作り
110	画面作りへ
120～ 240	オープニング
250～ 670	BGM
680～ 710	スカルモンスターハーリーアップBGM
720～ 840	ネーム入力BGM
850～ 890	ゲーム・オーバー
900～1360	画面作り

YK-2先生から一言

メロディはしっかりとおさえてあるし，音程のずれもほとんどないので，良いのですが，本人も書いてあるように，音色がいまいち。

全体的にメロディを，1～2オクターブあげたほうが，本物らしく聞こえます。また，オープニングの音は，ブラス系からエディットするべきです。

僕も88SRでこの音色を作りましたが，かなり苦労しました。

あえて評価をあたえるなら，二つ星ぐらいでしょう。

これからも，がんばってくださいネ!!

BUBBLE BOBBLEのプログラム・リスト

```
10 CLEAR 1000:CONSOLE ,,,0
20 AD=&HA000:WB=&HEB4E:FOR I=0 TO 24:READ A:POKE AD+I,A:NEXT
30 POKE WB,0:POKE WB+1,&HA0
40 AD=&HA100:WB=&HEB50:FOR I=0 TO 24:READ A:POKE AD+I,A:NEXT
50 POKE WB,0:POKE WB+1,&HA1
60 AD=&HA200:WB=&HEB52:FOR I=0 TO 24:READ A:POKE AD+I,A:NEXT
70 POKE WB,0:POKE WB+1,&HA2
80 DATA49,32,50,50,29,26,43,28,29,29,202,94,4,4,4,4,1,3,4,3,35,5,49,5,61
90 DATA50,49,50,50,29,26,43,28,29,31,31,31,4,4,4,4,0,0,0,0,53,21,21,21,61
100 DATA59,49,53,49,25,12,27,0,89,89,89,89,23,14,10,4,10,11,11,12,228,245,228,24
5,7
110 GOSUB 900
120 ' --- Bubble Bobble --- OPENING ---
130 A1$="@255T130 V14 O5L8E-4.E-4DC4 DE-4FO4B-4
140 B1$="@253T130 V9  O5E-2F4G-4 F2D2
150 C1$="@254T130 V10 O3E-1 D1
160 D1$="T130 V8  L16 O6B-O7G-E-CO6B-O7G-E-CO6B-O7G-E-CO6B-O7G-E-C O6B-O7B-FDO6B
-O7B-FDO6B-O7B-FDO6B-O7B-FD
170 E1$="T130 V10 O6 L16G-R16G-R16G-R16G-R16G-R16G-R16G-R16G-R16 B-R16B-R16B-R16
B-R16B-R16B-R16B-R16B-R16
180 PLAY A1$,B1$,C1$,D1$,E1$
190 A2$="O5C4.O4G4GO5D4 T100 O5E-4F4G4A4
200 B2$="O5C2D2 T100 O5E-4F4G4A4
210 C2$="O3E1 T100F4F4G4A4
220 D2$="O8CO7GECO8CO7GECO8CO7GECO8CO7GEC T100O8E-CO7AFO8FCO7AFO8GE-CO7AO8AFE-C
230 E2$="O7CR16CR16CR16CR16CR16CR16CR16CR16 T100
240 PLAY A2$,B2$,C2$,D2$,E2$:T$="T130"
250 ' --- BGM ---
260 FOR I=0 TO 1
270 A1$=T$+"@255 V13 L8O5B-AG.F16AGFE- GFE-16DF4..D16C16
280 B1$=T$+"@255 V11 R1 R4..O6L8D16GFE-D
290 C1$=T$+"@254 V11 L8O2B-O3B-16R16O2B-O3B-16R16O2B-O3B-16R16O2B-O3B-16R16
300 PLAY A1$,B1$,C1$+C1$,T$,T$
310 A2$="O4B-O5CDE-CD16E-.F FGA16G.FFGA
320 B2$="O5B-4O6C4D4E-4 FGA16G.FFGA
330 C2$="O2GO3G16R16O2GO3G16R16O2GO3G16R16O2GO3G16R16
340 PLAY A2$,B2$,C2$+C2$
```

★おうおう，よくきたのお。まあ，ゆっくりしていけや。ちかごろはワシがめだたんのでのう。―影のおじいさん―。(滋賀県栗方郡・PCUC会員NO. 163)……【影：じいさんは，めだたんでもよかじゃん。編：どこの生まれ？】

```
350 PLAY A1$,B1$,C1$+C1$
360 A3$="O4B-O5CDE-CD16E-.F FGA16F.B-FGA-
370 B3$="O5B-4O6C4D4E-4 FGA16F.B-FGA-
380 C3$="O2GO3G16R16O2GO3G16R16B-FGA-
390 PLAY A3$,B3$,C2$+C3$
400 A4$="O5A2R8FGA B-2R8FGA
410 B4$="O5R8FGA-A2 R8FGAB-2
420 C4$="O2AO3A16R16O2AO3A16R16O2AO3A16R16O2AO3A16R16
430 PLAY A4$,"@253"+B4$,C4$+C1$,"V8 O4A1B-1L8","L8V9"+B4$
440 A5$="O6C2R8O5FGA O6D2R8O5B-O6CD
450 B5$="O5R8FGAO6C2 O5R8FGAO6DO5B-O6CD
460 C5$="O2B-O3B-16R16O2B-O3B-16R16O2B-B-O3CD
470 PLAY A5$,B5$,C4$+C5$,"O4A1B-1",B5$
480 A6$="E-4.E-4DC4 D2.D4
490 C6$="O3E-O4E-16R16O3E-O4E-16R16O3E-O4E-16R16O3E-O4E-16R16
500 C6$=C6$+"O3DO4D16R16O3DO4D16R16O3DO4D16R16O3DO4D16R16
510 PLAY "O6"+A6$,"O6"+A6$,C6$,"L8V11O5"+A6$
520 A7$="O6C4.O5G4.O6D4 C2R8O5FGA-
530 B7$="O6C4.O5G4.O6D4 C2R2
540 E7$="O5C4.O4G4.O5D4 C2R2
550 C7$="O3CO4C16R16O3CO4C16R16O2GO3G16R16O2GO3G16R16
560 C7$=C7$+"O3CO4C16R16O3CO4C16R16O3FFGA-
570 PLAY A7$,B7$,C7$,E7$
580 PLAY A4$,B4$,C4$+C1$,"V8O4A1B-1",B4$
590 PLAY A5$,B5$,C4$+C5$,"O4A1B-1",B5$
600 PLAY "O6"+A6$,"O6"+A6$,C6$,"V11O5"+A6$
610 IF T$="T130" AND I=1 THEN 680
620 A8$="O6C4.O5F4O6DO5FO6D O5B-2R8FGA
630 B8$="O6C4.O5F4O6DO5FO6D O5B-2R2
640 E8$="O5C4.O4F4O5DO4FO5D O4B-2R2
650 C8$="O3CO4C16R16O3CO4C16R16O3FO4D16R16O3FO4D16R16 O3B-2R8FGA
660 PLAY A8$,B8$,C8$,E8$:IF T$="T180" THEN 720
670 NEXT
680 ' --- SKALE MONSTA
690 A$="@254T120V12 O3B-4.B-16A16G-4G4R8
700 B$="@254T120V12 O2B-4.B-16A16G-4G4
710 PLAY A$,B$:T$="T180":GOTO 250
720 ' --- MANE
730 FOR L=0 TO 2
740 A1$="@255T190V13 O5L12B6O6DE6O5BO6G6G R4
750 B1$="@255T190V11 O6L12B6O7DE6O6BO7G6G R4
760 C1$="@254T190V11 L4O2GO3G8R8O2GO3G8R8
770 FOR I=0 TO 3:PLAY A1$,B1$,C1$:NEXT
780 A2$="O6G-6A-B6G-A-6BG-6A-B6G-A-6BG-6A-B4
790 B2$="O7G-6A-B6G-A-6BG-6A-B6G-A-6BG-6A-B4
800 C2$="O2BO3B8R8O2BO3B8R8
810 PLAY A2$,B2$,C2$+C2$
820 A3$="O6G-6A-B6G-A-6BG-6A-B6G-A-6BG-A-BG-A-B
830 B3$="O7G-6A-B6G-A-6BG-6A-B6G-A-6BG-A-BG-A-B
840 PLAY A3$,B3$,C2$+C2$:NEXT
850 ' --- END
860 A$="O7R6D D-R12D DR12E FG-G R4 R6O6G
870 B$="O6R6D D-R12D DR12E FG-G R4 R6O5G
880 C$="R6O3D12 C4O2B4A4G4 R6G
890 PLAY A$,B$,C$:END
900 ' --- Bubblen ---
910 SCREEN 1,1,1:WIDTH 40,25:CONSOLE ,,0,0
920 FOR Y=0 TO 15:FOR X=0 TO 15:READ C
930 LOCATE X+22,Y+8:COLOR C:PRINT GRP$(&HFF):NEXT:NEXT
940 '      0: 1: 2: 3: 4: 5: 6: 7: 8: 9: A: B: C: D: E: F:
950 DATA 0, 0, 0, 0, 0, 0, 0,15, 0, 0, 0, 0, 0, 0, 0, 0
960 DATA 0, 0, 0, 0, 0, 0,15,15,15, 0, 0, 0, 0, 0, 0, 0
970 DATA 0, 0, 0, 0,13,13,13,13,13,13,15,15,15,15, 0, 0
980 DATA 0, 0, 0,13,13,13,13,13,13,13,13,15,15, 0, 0, 0
990 DATA 0, 0,16,16,13,16,16,13,13,13,13,13, 0, 0, 0, 0
1000 DATA 0,16,16, 0,13, 0,16,16,13,13,13,13,13,15,15, 0
1010 DATA 0,16,16, 0,13, 0,16,16,16,15,15,13,13,15, 0, 0
1020 DATA13,16,16, 0,13, 0,16,16,16,15,15,13,13, 0, 0, 0
1030 DATA13,16,16,16,13,16,16,16,16, 0,13,13,13,15,15, 0
1040 DATA 0, 0, 0,16,16, 0, 0, 0, 0,13,11,11,13,15, 0, 0
1050 DATA 0,13,13,13,13,13,13,13,13,13,11,11,11, 0, 0, 0
1060 DATA 0, 0,16,16,16,16,16,16,13,13,11,11,11, 0, 0, 0
1070 DATA 0,16,16,16,16,16,16,16,16,13,11,11,11, 0, 0, 0
1080 DATA 0,16,16,16,16,16,16,16,16,13,13,13,13,13, 0, 0
1090 DATA 0,16,16,16,16,16,11,11,11,13,13,13,13,13,13, 0
1100 DATA11,11,16,16,16,11,11,11,11,11,13,13,13,13,13,13
1110 '
1120 READ X,Y,C:IF X=-1 AND Y=-1 AND C=-1 THEN 1330
1130 LOCATE X,Y:COLOR C:PRINT GRP$(&HFF):GOTO 1120
1140 DATA 0,1,12,1,1,12,2,1,12,3,1,12,0,2,12,4,2,12,0,3,12,4,3,12
1150 DATA 8,3,12,9,3,12,10,3,12,11,3,11,12,3,11,13,3,11,14,3,12,17,3,11
1160 DATA 18,3,11,19,3,11,20,3,11,0,4,12,1,4,12,2,4,12,3,4,12,5,4,11
1170 DATA 8,4,11,11,4,12,14,4,11,17,4,11,0,5,12,4,5,12,5,5,11,8,5,11
1180 DATA 9,5,12,10,5,12,11,5,11,12,5,11,13,5,11,14,5,12,17,5,11,18,5,11
1190 DATA 19,5,11,20,5,11,0,6,12,4,6,12,5,6,11,8,6,11,11,6,12,14,6,11,14,6,11
1200 DATA 17,6,11,0,7,12,1,7,12,2,7,12,3,7,12,6,7,11,7,7,11,8,7,12,9,7,12
1210 DATA 10,7,12,11,7,11,12,7,11,12,7,11,13,7,11,14,7,12,15,7,12,16,7,12
1220 DATA 17,7,12,18,7,11,19,7,11,20,7,11
1230 DATA 1,9,12,2,9,12,3,9,12,4,9,12,1,10,12,5,10,12,1,11,12,5,11,12
1240 DATA 7,11,11,8,11,11,9,11,12,10,11,12,11,11,12,12,11,11,13,11,11,14,11,11
1250 DATA 15,11,12,18,11,11,19,11,11,20,11,11,21,11,11,1,12,12,2,12,12,3,12,12
1260 DATA 4,12,12,6,12,11,9,12,11,12,12,12,15,12,11,18,12,11,1,13,12,5,13,12
1270 DATA 6,13,11,9,13,11,10,13,12,11,13,12,12,13,11,13,13,11,14,13,11
1280 DATA 15,13,12,18,13,11,19,13,11,20,13,11,21,13,11,1,14,12,5,14,12,6,14,11
1290 DATA 9,14,11,12,14,12,15,14,11,18,14,11,1,15,12,2,15,12,3,15,12,4,15,12
1300 DATA 7,15,11,8,15,11,9,15,12,10,15,12,11,15,12,12,15,11,13,15,11,14,15,11
1310 DATA 15,15,12,16,15,12,17,15,12,18,15,12,19,15,11,20,15,11,21,15,11
1320 DATA 21,23,11,-1,-1,-1
1330 '
1340 LOCATE 5,18:COLOR 6:PRINT "Bubble":LOCATE 6,19:COLOR 5:PRINT "Bobble"
1350 LOCATE 7,20:COLOR 14:PRINT "B.G.M":LOCATE 10,22:COLOR 15:PRINT "By Backs"
1360 RETURN
```

★影さん，この間つぐ美さんと腕を組んで六本木を歩いていたでしょう。「埼玉県三郷市・六本木のカメラこぞう13才)……【影：まいったなー。つぐ美：ウソです。影さんは，マネキンに服を着せてよく連れ歩くんですよ。】

BASIC MAGAZINE あくせすroom

THE PROGRAMER OF THE MONTH

編：みなさん！　冬休みを楽しく過ごしましたか？

影：毎日，ファミコンばかりやっていなかったかな？

Dr.D：なにを言うんだ影くん!! ベーマガ読者はきみとはちがうぞ!! この休みの間も，たくさんの投稿が編集部にとどいているんだゾ!!

編：最近は，古い機種のユーザーも，気合いが入っていますね。

編集長：みんなもようやく新しいものだけでなく，古いものの良さに気がついてきたようですね。

影：うれしいですね。

編：では，今月のベストプログラマーを発表したいと思います。今月は，Ｓ１用「時のＹＯＵＳＥＩ」を作った，えすいちくんに決定しました。

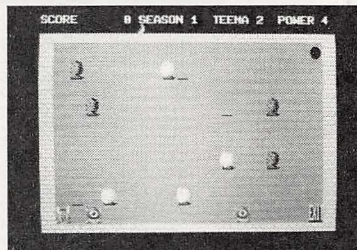
Dr.D：このプログラムを選んだ理由は，まず，きれいなグラフィックスだ。とくに，キャラクター作りなどは，おみごと。

編：このゲーム，単純そうですが，実際はなかなか凝ったゲームですよ。

影：時間＋敵の攻撃と気をぬくとすぐにゲーム・オーバーになってしまいますよ。

Dr.D：そこがゲームをより楽しくしているのだよ影くん！ それに，リストを見てみたまえ!! 非常にシンプルにまとまっている。リストは，短くわかりやすくするのが一番だ!! みんなもこの点に気をつけて，美しいプログラミングに挑戦してみてくれたまえ。

影：投稿の少なかったＳ１だけに，これだけよくできた作品が送られてくるとうれしいですね。



▲時のYOUSEIの実行画面

Dr.D：性能的に言っても，まだまだ十分ついていけるということだ。

編：ＦＰ，ＳＣ，Ｍ５だってまだまだ捨てたもんじゃないですよ。

影：新旧パソコン・ユーザー諸君！ きみたちのプログラム・テクニックをフルに使った投稿を待っています!!

明日のSTAR PROGRAMMER紹介

——今月はいまいちでした。次号ガンバッテネ!!——

Ｓ.Ｐ.ＧＡＭＥ	千葉県香取郡	小川　晃
3　Utilities	神奈川県横浜市	渡辺高嗣
キーボードはやうちゲーム	大阪府摂津市	長森健治
悪魔島	広島県福山市	三藤文章
ＬＯＵＤＩＡＲ	東京都大田区	滝本　稔
ケーキショップ	埼玉県入間郡	真篠孝慈
パックランナー	兵庫県豊岡市	嶋本富貴夫
ランディングシミュレーション	北海道釧路市	鈴木雄二
こうもりは大さわぎII	兵庫県姫路市	松浦正明
国ヲ平和ニ	北海道旭川市	元起圭二
ＢＡＴＴＬＥ	東京都葛飾区	小林裕之
ＰＵＺＺＬＥ１	埼玉県東松山市	沢田広正
ＣＯＰＯＬＡ	佐賀県唐津市	アルペンＳＯＦＴ
メトロクロス	愛知県大府市	斉藤和幸
サブマリン	千葉県松戸市	奥田隆嗣
ＳＴＯＰ！ ハルミチャン！	岩手県宮古市	ＫＯＣＫＹ
ＰＯＷ	山口県玖珂郡	松重敏弘
ＴＨＥ ＤＵＳＴ ＭＡＮ	宮城県仙台市	木下　誠
四面楚歌	北海道石狩郡	亀田健司
メイズ	広島市	奥　一行

投稿ありがとうコーナー

★61年11月中にプログラムを送ってくれた人たちです★

澤田賢則／斉藤和幸／吉本直也／佐藤政紀／鈴木雄二／内海淳一／鈴木幹也／松浦正明／川町兼弘／長森健治／竹内久徳／稲葉　忠／平田正典／伊藤直広／小林裕之／岩津整一郎／近藤　献／小川　晃／清水潤一／ないの&ないの／河野洋一／大塚　卓／小池智則／久村賢幸／佐藤　賢／香月まい／山田秀男／猿渡繁人／山本　護／後藤豪太／甲斐　亮／浅辺公彦／野沢浩樹／森　寛／岡本　隆／ＨＡＮＤ ＭＡＤＥ ＳＯＦＴ／Ｆ·Ｃ·Ｃ／大木裕介／秋元正夫／こえびたくもり／松井幸次郎／カーライル／柿内一宏／微香／岡村広明／甘利賢俊／小田貴弘／西谷久範／藤井浩雅／植松良夫／小幌利顕／稲葉忠／Ｌ.Ｅ Soft増田 朗／乱気流／星合健二／物部恭史／岩井克志／入学紀文／まきころうえる／真篠孝慈／五十嵐正彦／氏原剛志／順藤航磨／Ｆ－15／藤森憲男／西尾明彦／悪魔の館／待夢待心／関口正幸／沢田ふみひろ／山本正貴／上松保貴／冨田直樹／Monako／黒田誠二／本貞和２／関原　忠／井村屋の中華まん／長永健志／伊藤茂行／長谷川　豊／鈴木真樹／ＴＨＥ ＷＡＩＫＥ／岩崎哲史／ふぁん太じいさん／本田恵造／川崎秀紀／加納将司／三藤文章／Blue Meteor／古川晴郎／古川和磨／丸橋 晃／萩谷 豪／H.Smk２／小西肇之／宮下智基／島本富貴夫／フルヘッヘンド／大塚正治／伊藤良哉／ＴＡＫＡ／直野篤史／内埼雄一／宮本明弘／加藤淳一／Super Ｃ１／村本寿明／山口剛功／松本祥二／田辺隆義／キャベツくん／by Ｍ.Ｔ／青木淳／中島一行／沖　和重／上塚知一／しばかり太郎／横井敬明／小関十三次／新保顕理／Syame／宮本浩一郎／岩田英樹／加藤　茂／小澤　孝／加藤茂／大角宣幸／西村正人／戸田勝晃／ＫＩＬＬＥＲ／安達淳治／鈴木信洋／松田徹也／佐野元春 他

★まだまだ，たくさんの人たちの投稿がありました。全員紹介できなくてゴメンネ！ これからも，どしどし投稿してくださいネ。

マイコンスーパーソフトコーナー

SUPER Soft CORNER

CONTENTS



このコーナーは，ビデオ・ゲームやパソコン・ゲームなど，ソフトウェアを楽しむ人のためのページです。最新ビデオ・ゲームの攻略法や，これから出るパソコン・ソフトの情報などを，カラー写真やイラストをまじえながら紹介しています。また，新ゲーム，文章で創る「ペーパー・アドベンチャー」や，ゲーム・コーナー情報でつくる「ハイスコア・コーナー」など，読者参加のページもいっぱいです。このコーナーに載せてほしいゲーム・ソフトなどありましたら，編集部までお知らせください。また，記事を書きたいかたも大かんげいです。編集部では，みなさまの協力を得て，より楽しいページにしていきたいと考えています。お便りお待ちしています。



ヴァリス©日本テレネット

MSX版発売中!

1メガビットROM採用——!
全てのMSX(8K以上)で作動——!

T&E SOFTの
スーパーM-ROMカートリッジ。

16Kbit S-RAM(キロビット エス-ラム)
ゲームの途中データが、セーフ、ロードされます バッテリーによってバックアップされていますのでMSXの電源を切ってもデータが消えません (4ファイル保存)

ゲートアレー
1Mbit ROM(メガビットロム)や、16Kbit(キロビット)S-RAM(エス ラム)制御をします

バッテリー
通常の使用で10年、悪条件下でも5年は交換の必要がありません。この年数は、移り変わりの激しいパソコンゲームソフトにおいては、半永久といっていいでしょう。

ロジックIC
S-RAM(エス ラム)を使用するためのICです。

1Mbit ROM(メガビットロム)
ここにプログラムが入っています。通常の256Kbit(キロビット)の4倍の容量を持っていますので、長大なハイドライドIIのプログラムをすっぽりおさめることが可能となりました。





マップの広さや、ゲーム内容はオリジナル版と同様

- ●メガロムの採用で、プログラムの大きさはハイドライドの約4倍!
- ●ロムゲームソフト初のバッテリーバックアップS-RAM搭載により、電源を切っても、途中ゲームデータの保存が可能。(最大4ファイル)
- ●14種に及ぶ魔法が使用可能。
- ●アイテムの売買、会話、着がえももちろんできます。

MSX 8K以上 1MビットROM採用! S-RAM内蔵。定価¥6,400

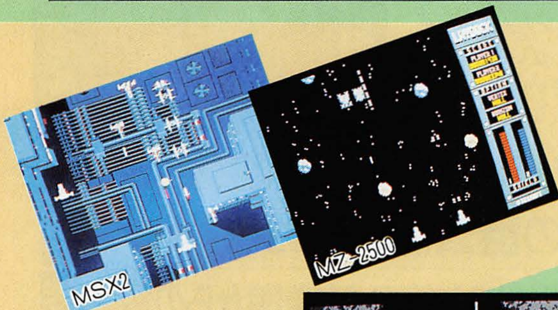
●PC-8801/mkII/SR/FR/MR/FH/MH	5″2D版	¥6,800
●X1F/G/turbo/II/III/Z	5″2D版	¥6,800
●FM-7/NEW7	5″2D版	¥6,800
(工人舎のディスク装置では正常に作動しない場合があります。)		
●FM-77/AV/20/40	3.5″2D版	¥6,800
●X1/C/F/G/turbo	テープ3本組	¥4,800
(ディスク内蔵のX1F/turboでの作動は保証いたしかねます。)		
●FM-7/NEW7	テープ3本組	¥4,800
(FM-77/AVでの作動は保証いたしかねます。)		
●MZ-2500/V2(MZ-2000モード)	3.5″2DD版	¥6,800
●MZ-2000/2200	5″2D版	¥6,800

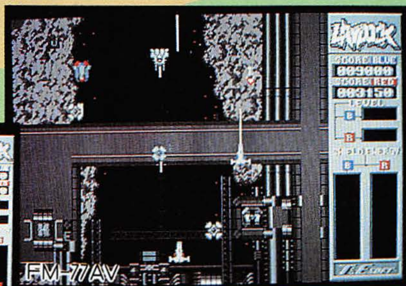
Active Role Playing Game

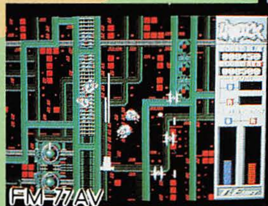
HYDLIDE II
SHINE OF DARKNESS
ハイドライド・II

発売中

- ●**MZ-2500/V2** 3.5″2DD版 ¥6,800
- ●**FM-77AV/20/40** 3.5″2D版・2枚組 ¥6,800







●MSXマークは、アスキーの商標です。

MZ・FM版の特徴

①インフォメーションボードを画面右側に新設。得点等を常時表示。
②B.G.M.にはFM音源を使用し、シーン毎に異なる約10曲を挿入。

- ●フルグラフィックス72画面分の背景が、ドット単位のスムーズスクロール。(画面数は機種により少し異なります)
  機体の動きもドット単位で、なおかつ俊速、ジョイスティックにも機敏に反応。
- ●2人で遊べます。共同で出撃。合体は縦・横2種類でさらに強力。(もちろん1人でも遊べます)
- ●毎回の得点とは別に、プレイする程向上する実力をレベルとして表示。
  レベルアップに伴ない、武器が増え、敵が強くなり、途中シーンからのスタートも可能。最高レベルに達した方には階級章を進呈。
- ●敵は約50種、巨大戦艦登場。合体時の武器は、誘導ミサイル他多数。

MSX2 3.5″1DD版 RAM64K VRAM128K専用
¥6,800

MOVIE SPACE SHOOTING GAME

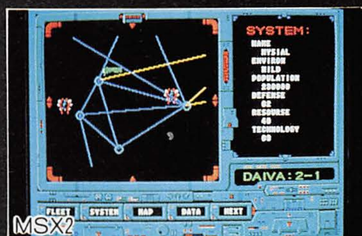
LAYDOCK
レ・イ・ド・ッ・ク

T&E SOFTユーザーズクラブ会員募集

①T&E SOFTユーザーズクラブ会員証の発行 ②T&Eマガジンの無料送付(年4回) ③T&Eソフトカタログの無料送付(年2～3回) ④新製品情報などを満載、T&E PRESS(新聞)を隔月発刊 ⑤オリジナルグッズ(Tシャツ)等の割引販売 ⑥会員の中から抽選で、新製品のモニターになっていただきます。⑦その他会員だけの楽しい特典を企画しています ■応募要領 ●住所(TEL) ●氏名(フリガナを必ず) ●年齢(生年月日も記入のこと) ●職業(学校名) ●所有のパソコン機種名及びシステム(パソコンを持っていない方でも結構です)を明記のうえ、入会金300円、年会費1,000円を必ず現金書留にて下記までお送りください ●〒465 名古屋市名東区豊が丘1810番地 株式会社ティーアンドイーソフト「T&E SOFTユーザーズクラブ」係 ※会員証作成の為、発行までに3週間必要です

こいつが、めざすナーサティア双惑星だ。いったいどれだけの人が到達できるのか……。

ACTIVE SIMULATION WAR DAIVA ディーヴァ



MSX2

⬇ドライビングアーマー PC-8801mkIISR





MSX2

戦略シーン

画面左側の星系図で、占領しようとする敵惑星を選択します。惑星に近づくと、敵防衛軍の戦力が画面右側に表示されます。
自分の戦力と比較して、戦闘開始するかどうか判断して下さい。

艦隊戦シーン

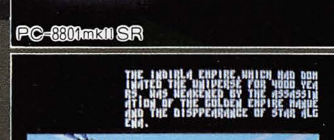
画面左に自軍の艦隊、右に敵艦隊が配置されカーソルキーで艦の位置を決め、戦闘を始めます。
画面上でミサイルやビームが飛びかいます。



X1


PC-8801mkII SR


PC-8801mkII SR



MSX2





MSX2

ACTIVE SIMULATION WAR（アクティブ シミュレーション ウォー）とは

★シミュレーションウォーゲームをアクション化した、ニュータイプのゲーム。
★二人での同時プレイが可能。
★ストーリーは宇宙を舞台とした7つのサブストーリーから成り、それぞれが7機種に割り当てられ、ディーヴァという一つの大きなストーリーを形造っている。そのため、各機種のゲーム内容(画面を含む)も部分的に異なり、各機種の特徴を十分生かしたものとなります。
★パスワードによる各機種間の完全データ互換を実現(ファミコンを含む)。これにより、自分の戦力をパスワードの形で持ち出して別の機種に入り込み、2人同時プレイが可能です。
★アドベンチャーゲームの要素を持ち、何度もゲームをするうちにストーリーの全ぼうが明らかになってきます。

●ファミコンは任天堂の商標です。

★T&EマガジンNO.12（12月25日号） 発行中!

Stac Software Technology & Communication

T&E SOFTテレフォンサービス ☎名古屋〈052〉776-8500 最新情報告知!!



パスワードによる全機種完全データ(ファミコンを含む)互換を実現!!

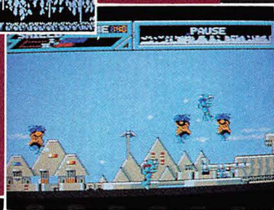
惑星上リアルタイムシーン

惑星上空に着くと、まず援軍の配置と補給船の降下位置を決めます。この判断を誤ると、地上に降下した時苦戦します。
地上に降りたらドライビングアーマーを操り、OMブラスターで敵防衛軍を撃破します。惑星数30！それぞれ異なる30シーン。
その上、ウォーデータ（パスワード）を持って他機種（他の星域）へ行けば、使用武器も背景も全く異なるシーンでの二人プレイが楽しめます。

つまり、7機種・200シーンの惑星上リアルタイムシーンが君のものになるのだ。

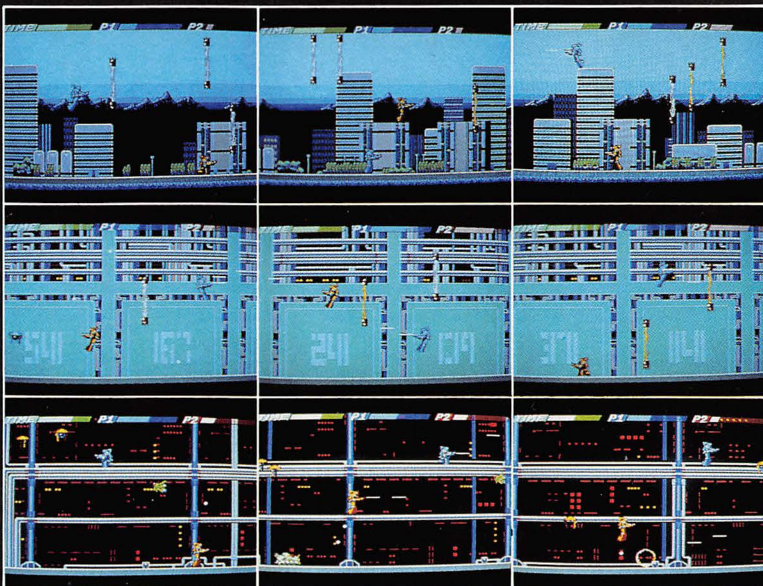


FOR FM-77AV



FOR MSX2

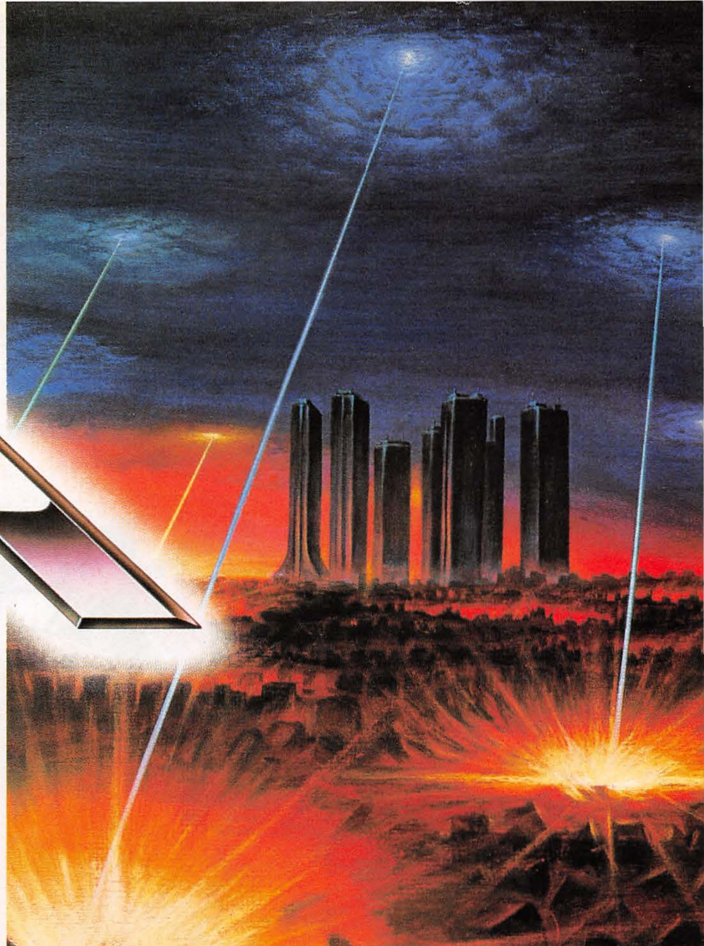

FOR PC-8801mkIISR



FOR X1


ロールプレイング
ラミア
1999年7月X日。東京。
歴史が狂った。

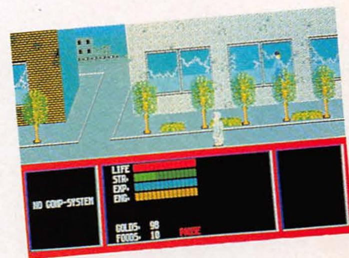
ゲームの歴史が変わった。



·1999

©1986 HUDSON SOFT

「ラミア」は、東京を舞台にした超近未来ロールプレイングゲームだ。1999年(ほんの13年後だよ)、東京は突如現われたUFOに攻撃され、池袋のサンシャインビルや新宿副都心などを残し、廃墟と化した。そこへ登場するのが、サイキックパワーを研究する青年ジョー。彼は、各地のレジスタンスの力を借り、宇宙人との戦いを決意するが……。この先の展開は、もちろんゲームをするキミたちのもの。パワーを蓄え宇宙人と戦うも、情報不足で倒れるも、キミたちの力に掛かっている。

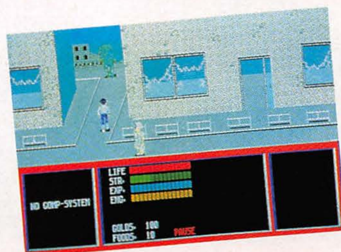


少しだけ、教えよう。「ラミア」面白ポイント

1. アニメ製作の時に使われるセル画方式をコンピュータに応用。人物の動き、街や建物の立体感など、画面のリアルさは日本一だ。
2. ロールプレイングゲームではおなじみの生命力、経験値、攻撃力はもちろん、脳のパワーを表わすサイコ数値など、情報力も抜群。
3. ジョーは僕らとおなじ人間。お金がなくては生きていけない。食べなければ飢える。
4. 防具は使いすぎると壊れる。
5. キミの知っている新宿、池袋、銀座などが舞台だ。
6. 宇宙人だけでも約100匹。登場人物は数えきれないほど。

PC-8801mkII SR/MR/FR/TR
ディスク版2枚組7,800円





ラミア·1999キャンペーン

テーマは「1999」。

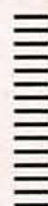
この数字からのヒラメキを作文にしてくれ。

たとえば、1999年の僕、1999歩の旅、1999円で買えるものなど。「1999」をテーマにすれば、どんな内容でもオーケー。期待して待ってるよ。

形式　400字詰原稿用紙2枚程度
締切　昭和62年1月31日(消印有効)
賞品　最優秀作〈1名〉レーザーディスク
　優秀作〈2名〉カメラ(α 5000)
　佳作〈3名〉CD(コンパクトディスク)プレイヤー
　その他、応募者の中から100名様にハドソンオリジナルグッズをプレゼント。
送付先　〒162 東京都新宿区市谷田町3-1-1
　ハドソンビル　企画部1999係まで
審査員　工藤裕司・大里幸夫　その他

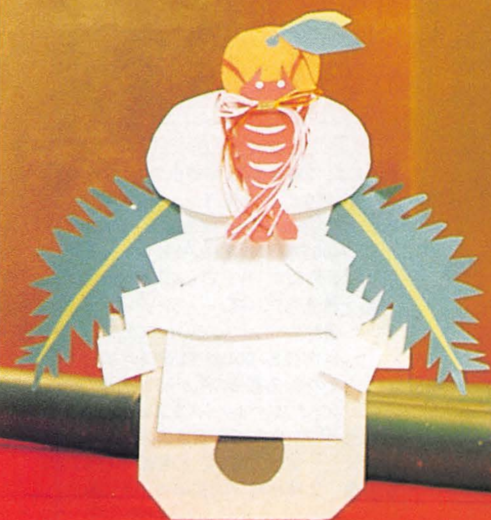


HUDSON GROUP
HUDSON SOFT®



本社/〒062 札幌市豊平区平岸3条5丁目1-18 ハドソンビル ☎011-841-4622
東京/〒162 東京都新宿区市谷田町3丁目1-1 ハドソンビル ☎03-260-4622
営業所/東北・名古屋・大阪・福岡・アメリカ・西ドイツ

謹賀







新　年









Falcom



「これからのAVGは全部、こう(アステカII風)なりますね。こうならなきゃ、おかしいですよ」

「私はね、アル中(アルコール中毒)じゃなくて、ザナ中(ザナドゥ中毒)なんですよ』



“燃える男”三遊亭円丈師匠

昭和39年、何の間違いか、噺家(はなしか)の世界に入る。噺家(はなしか)になって22年、ゲームを始めてかれこれ10年。ブロックくずしから始まって、今では落語よりゲームが好きという狂の字のつくパソコン・ゲームファン。

パソコン・ゲームを始めたきっかけは、さすが、やっぱり“噺家(はなしか)”新鮮な落語をつくろうとにが手なパソコンに挑戦。それが今では自宅にＰＣ-88とＦＭ-7、2機も構えて息子さんのゆうじくんと日夜ゲームに取り組んでいるらしい。“何でものめり込むタイプ”という円丈師匠もゲームへの入れこみ方には自分でも感心している様子。

特にファルコムの大ファンである円丈師匠は、最近では「ザナドゥ」のショートストーリーを書いたり、今回の撮影も、楽しいゲームを期待できるのはファルコムだけ、とカメラマン他スタッフもたじたじのすごい熱の入れよう。

これからは、ゲームのシナリオを書いてみたいという円丈師匠。人間味のあるゲームがいい、遊びのあるゲームがいい、殺し合いはいけないのかな? ドラスレのように最後に鳥になって飛ぶような爽快感(そうかいかん)、安堵感(あんどかん)のあるゲームがいいな、と、頭の中にはもう構想がある様子。数えきれない程のゲームを制覇(せいは)した円丈師匠から出てくるゲームは……!?

三遊亭円丈師匠、今、ゲームに燃えるの記

'86.11.30.

PS 円丈師匠の着物に、今日新しくザナドゥのマークが仲間入りしました。

今年もファルコムだ！

「はっきり言って難しい。じゃな
くて、はっきり言って憎らしい！
ですよ。でもついついやっちゃう
んですよね、これが。」

モデル　三遊亭 円丈
カメラ　海野 道男

There's twelve legend of them waiting.

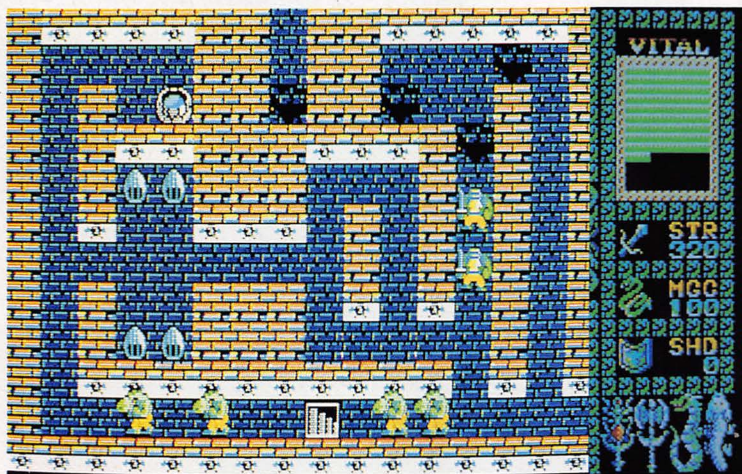
12の伝説（ストーリー）が君の心（ハート）を疾駆する。





KING' KNIGHT Special

キングス・ナイト スペシャル



君の目の前にあらわれる4つのステージ。それぞれのステージから4人の勇士——レイジャック、カリバ、バルーサ、トビー——が登場し、最終ステージへとむかう。各勇士が戦闘をくりひろげるステージ1～4に隠されている12の地下迷宮と12の伝説……。そして最終ステージで4勇士は、フォーメーションを組み竜王に戦いを挑む。ここは、竜王の居城！ 地上部分は、スムーズスクロール。敵モンスターは50種類以上。220以上の画面数。至上のRPG「キングス・ナイトスペシャル」がいま、その全貌を明らかにする！

［適合機種］ PC-8801mkII/SR/MR/FR/TR
X1シリーズ(5'2D、TAPE版)
FM77AV(3.5'2D)

［価　　格］ ¥6,900



ALIENS

エイリアン2

© 20th CENTURY-FOX

写真提供：20th CENTURY FOX

SFX最高の映画「エイリアン2」をベースに、パソコンゲーム開発の最高のクリエーターが結集した、衝撃と驚異のSFXシューティングゲーム「エイリアン2」。多数のエイリアンとの凄絶な戦闘が画面を揺るがす。

PC-8801mkII/SR/MR/FR/TR・X1シリーズ
(5"2D、TAPE版)・MSX(1メガROM)

このゲームは、ACTIVISION社の許諾を受けて開発したものです。



KING' KNIGHT

MSXキングス・ナイト

ファミコン版キングス・ナイトが、MSX版で好評発売中！なんと1メガROM。地上スクロールは4ドットのスムーズスクロール。フォーメーションRPGのスリルを感じよう。

ロムカートリッジ(RAM16K以上)

¥5,900

MSXマークは、アスキーの商標です。



BLASSTY

ブラスティー

1秒間12コマ表示でTVアニメの動きを再現した、SFアニメーションRPG。日本サンライズのオリジナル制作による魅力的なキャラクターが画面せましと空を舞う。

PC-9801シリーズ・PC-8801シリーズ・X1シリーズ

¥5,900(ディスク版 5 inch 13.5inch)

ゲーム内容に関する御質問は、往復ハガキにてお問い合わせください。
ユーザー・サポート TEL.03-545-3519
(月～金AM9:30～12:00 PM1:00～6:00)
※通信販売ご希望の方は、機械名、住所、氏名、電話番号を明記の上、現金書留でスクウェアまでお申し込み下さい。

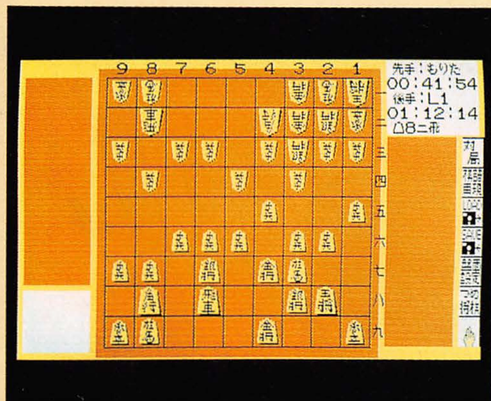


SQUARE 株式会社スクウェア
〒104中央区銀座3-11-13 TEL.03-545-3519

森田和郎の将棋8ビット版

話題騒然。空前絶後。コンピュータ対局の歴史を創る森田将棋！

◘対局の棋譜を保存（セーブ）でき、後日、再現（ロード）することができます。名人戦などの対局を保存→再現することにより、プロ棋士の将棋を研究、観戦することができます。
◘詰将棋をコンピュータが解きます。新聞、雑誌等の詰将棋を短時間で解いてくれます。
◘RS232Cを用いた通信機能により、電話での遠隔地対局も楽しめます。もちろん、PC-9801シリーズの『森田和郎の将棋』との通信対局もできます。





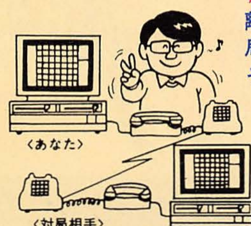
僕は、人工知能が好きです。

8ビット史上最強の将棋！

PC-8801FH/MH
PC-8801mkⅡSR（TR、FR、MR）
PC-8801mkⅡ、PC-8801
■5インチディスク版…………¥7,800

●PC-98シリーズも好評発売中!!●

■〔5インチディスク〕
PC-9801/E/F/VM/VF（2DD）……¥8,700
PC-9801/E/M/VM（2HD）……¥9,800
■〔3.5インチディスク〕
PC-9801U/UV……¥9,800



★通信機能で離れたところでも対局ができます！★その他機能充実！

作者 森田和郎
©ランダムハウス

■使用システム

使用機器	増設装置
PC-9801F/U	128K以上の増設RAM
PC-9801、PC-9801E	128K以上の増設RAM 及び漢字ROM

PC-9801シリーズの8インチ版（¥9,800）御希望の方は、現金書留にて直接当社までお申し込み下さい。（送料無料）

エニックスオープントーナメントゴルフ

ワールドゴルフ

アオキもナカジマもいる！スリリングなトーナメントゴルフ
キミはエニックスオープンの覇者となれるか!?





●リアリズムを追求した本格機能を満載！●

◆トッププロ30人とのトーナメント方式を採用。各プロの成績が1ホール毎に表示され、キミの順位もすぐわかる。18ホール終了後ベスト10以内にはいれば、コース会員として認められ、エキストラホール（9ホール）の使用許可がおりる。
◆ゴルフコースの微妙なアンジュレーション（凸凹）を完全シュミレート。
◆ボールの弾道もリアルそのもの。トップスピン、バックスピン、スライス、フック等自由自在。
◆美しいグラフィックで描く世界の著名ゴルフコース。

■〔5インチディスク〕PC-8801FH/MH、PC-8801全シリーズ、X1シリーズ（Dを除く）……¥5,800
■〔3.5インチディスク〕FM-77、FM77AV/40/20……¥5,800
■〔テープ（2本組）〕PC-8801シリーズ（MR、MHを除く）、X1全シリーズ、FM-7全シリーズ……¥4,800

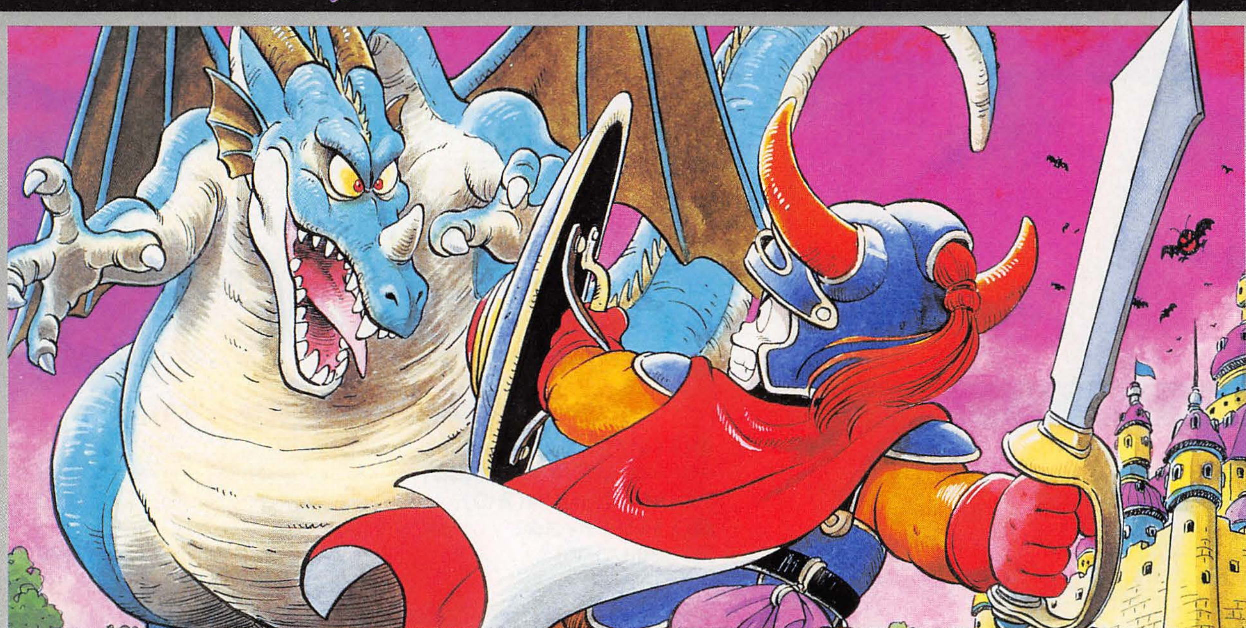
販売元 株式会社 小西六エニックス　　発行元 ENIX 株式会社 エニックス

〒160 東京都新宿区西新宿8丁目20番2号 新宿アイリスビル7F TEL03-366-4345

MSX 超大作がやってきた。

ドラゴンクエスト DRAGON QUEST

モンスターデザイン 鳥山 明
シナリオ 堀井雄二
プログラム ㈱チュンソフト
音 楽 すぎやまこういち



超本格大冒険ロールプレイングゲーム MSX に新登場!!

邪悪な竜の化身が支配する広大なアレフガルド。キミは伝説の勇者ロトの生まれかわりとなって、2つの城と6つの町や村のあるアレフガルドを大冒険! あるときは怪物たちと戦い、またあるときは城や町で人々と話し、魔の竜を倒すため、旅を続けます。登場人物はなんと100人以上。そして、いろんな個性をもつ多くの怪物たち。ドラゴンクエストの世界は、キミをきっと夢中にさせる。さあ、キミの旅は、今、はじまった!

★キミの愛と勇気がアレフガルドの地に平和をとりもどす、がんばれロトの勇者★



↑主人公はキミ自身。ゲームスタート時にキミの名前を入れると王様や町の人はその名前で話しかけてきます。燃えるぜ!



↑お城を出たら、まずは隣の町に行って、武器や道具を買って戦いの準備だ。ムムッ、下に見える妖気漂う城は…?



↑キメラの攻撃だ。「バキッ!」キミはダメージを受けた。ウム、強敵だ。今度は、キミの攻撃。強い敵には何度も攻撃しなければ倒せないぞ。

MSX ROMカセット
MEGA ROM (RAM16K以上) ¥5,800



ローラ姫

緊急募集!!

当社商品をFM-7シリーズ、X1シリーズに移植できる方を募集します。

移植後商品化の際は、当社規定による印税をお支払い致します。また、MSX、PC-9801シリーズに当社商品を移植できる方も募集しております。
詳しいお問い合せは、TEL03-366-4296、エニックス技術部、担当・望月まで御連絡下さい。

キミは軽井沢に愛を見たかっ!?



軽井沢誘拐案内

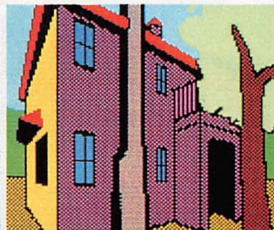
♥ロマンチックミステリーアドベンチャー♥

春、あじさいの咲く頃、夏は多くの人々でにぎわうここ軽井沢も、今はどこかさびしげ。
キミは、恋人久美子の別荘で楽しいひと時を過ごしていた。しかし、買い物に出かけた久美子の妹なぎさが、いつまでたっても帰ってこない。
「まさか誘拐では………!?」と顔を曇らせる久美子。
と、その時、電話のベルが鳴った……!

★膨大なセリフデータ、次々に変わる登場人物のリアクション。
★画面数100枚・スクロールマップ3エリア!
★ワンキー入力ですべてのコマンドが入力できる。
★読みやすいひらがな・カタカナ混合文。
★さらに、重大なヒントを含むなぎさのおまけ写真もついている。

★名作『ポートピア連続殺人事件』の作者、堀井雄二が放つミステリー大作第2弾!







MSX ROMカセット
MEGA ROM (RAM16K以上) ¥5,800



■〔5インチディスク〕PC-8801FH/MH、PC-8801全シリーズ、FM-7、FM-NEW7、PC-9801/E/F/VM/VF(2D、2DD)…………¥5,800
■〔テープ(2本組)PC-8801シリーズ(MR、MHを除く)、FM-7全シリーズ、X1全シリーズ、PC-6001mk II/SR、PC-6601/SR……¥4,800

好評発売中!

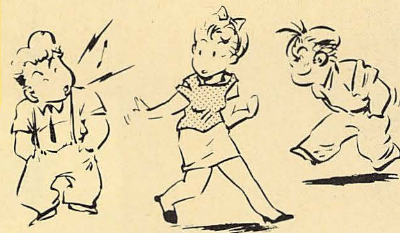
通信販売の御案内

御注文は現金書留にて、商品名、機種名、住所、氏名、電話番号を明記の上、お申し込み下さい。(送料無料)
〒160 東京都新宿区西新宿8丁目20番2号
新宿アイリスビル7F
㈱エニックス「通信販売」係

販売元 株式会社 小西六エニックス
発行元 ENIX 株式会社 エニックス
〒160 東京都新宿区西新宿8丁目20番2号 新宿アイリスビル7F TEL03-366-4345

Tokyo ナンパストリート

強引にいくか、ソフトにくどくか？キミはどっち？

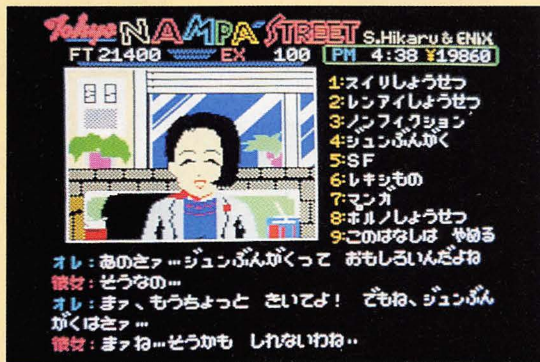


ナンパの季節が春や夏だけ、な〜んてオモっているキミ！　そんなことないでー。
なんせ、オンナの子たちは寒いからといって家に閉じこもってなんかいない。それに、人間寒い時の方が「心のぬくもり」を求めるもんや。いや、じっさい女のコたちはそれを求めて、きょうも街を歩いとるでー。キミキミ、そんなとこでコタツに入ってないで、「ナンパストリート」で学んだナンパのノウハウをバッチリためしてくれたまえ！
そんでもって、あったか〜い冬を彼女と過ごそうネ。（作者談）

作者／関野ひかる

人工知能 シュミレーションゲーム

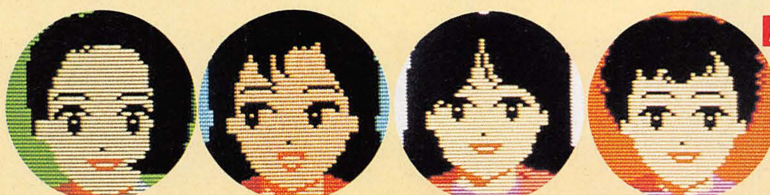
●新開発グラフィック処理ルーチン採用により、色モレ、色バケはいっさいなし。
●MSX版はグーンとグレードアップ。リアリティを追求し、地名や交通費を入力することによって、キミの地元でもナンパができる。
●さらに、ゲームエンドになってもリプレイ機能を使ってすぐにゲームができる便利設計。
●女の子との会話は従来通り。限りなく人工知能に近づいた豊富なリアクション。
●このリアルなナンパ体験がキミをプレイボーイにする。ほらほら、そこのひっ込みじあんのキミ。このゲームで訓練してステキな彼女をハントしよう！





★このリアルなナンパ体験がキミをプレイボーイにする★





MSX版大好評発売中!!

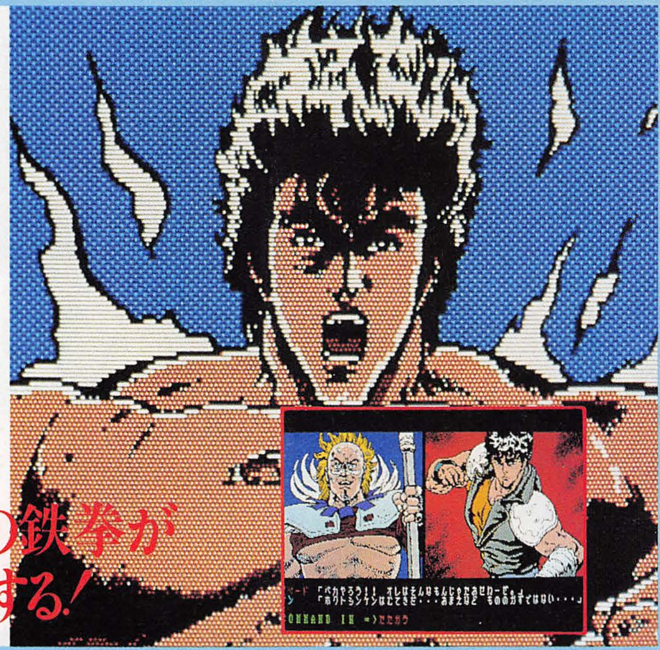
■MSX〔テープ（2本組）〕（RAM32K以上）………… ¥4,800
■〔5インチディスク〕PC-8801FH/MH、PC-8801全シリーズ、FM-7、FM-NEW7、X1シリーズ（Dを除く）PC-9801/E/F/VM/VF（2D、2DD）………… ¥6,400
■〔5インチディスク〕PC-9801/E/M/VM（2HD）………… ¥7,400
■〔テープ（2本組）〕PC-8801シリーズ（MR、MHを除く）、FM-7全シリーズ、X1全シリーズ………… ¥4,800



シナリオ／武石正道
作者／折茂賢司・日高徹
©集英社・原哲夫・武論尊

■〔5インチディスク（2枚組）〕PC-8801FH/MH、PC-8801全シリーズ、PC-9801E/F/VF/VM（2DD）、X1シリーズ（Dを除く）………… ¥6,800
■〔5インチディスク〕PC-9801/E/M/VM（2HD）………… ¥6,800
■〔3.5インチディスク〕FM-77、FM77AV/40/20………… ¥6,800
■〔テープ（2本組）〕X1シリーズ（Dを除く）………… ¥4,800

●リアルタイム秘孔モードで首尾よく敵の秘孔を突くと、「アタタ…!!」の音声が。次の瞬間、敵の顔は恐怖にひきつり、凄絶な断末魔アニメーションが展開。
●コマンドはすべてテンキーによるワンキー入力。移動や会話などスピーディ、かつリアルに進行。
●案内役バットの豊富なリアクション。ケンシロウ（キミ）の良きアシスタントになってくれる。
●映画よりTVより劇画に忠実なグラフィック、ストーリー展開。
●ハイスピードなディスクアクセス。画面表示速度も超高速。
●88のV2モードでは、効果音や音楽が各所に展開、よりムードを高めてくれる。



今、正義の鉄拳がさく烈する！



緊急募集!!

当社商品をFM-7シリーズ、X1シリーズに移植できる方を募集します。
移植後商品化の際は、当社規定による印税をお支払い致します。また、MSX、PC-9801シリーズに当社商品を移植できる方も募集しております。
詳しいお問い合せは、TEL 03-366-4296、エニックス技術部、担当・望月まで御連絡下さい。

エニックス通信 今月は、MSX版軽井沢大特集。
解くのはキミだ!

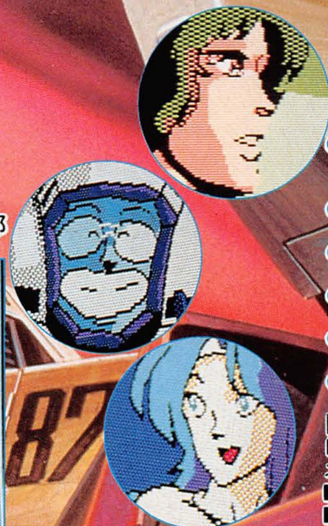
P 310

時空を超え 翔べ!!戦士達。

ライーザ
地球戦士
ニュータイプ
SFアニメロールプレイング

作者／九葉 真　イラスト／真島 真太郎





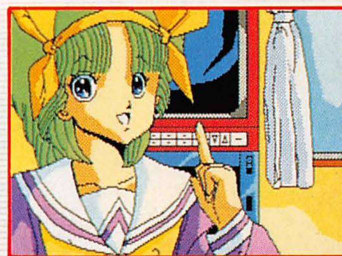
●コスモスクリーン：流れる星。敵メカ登場シーン。戦闘シーン（ビーム・ミサイル・接近戦・サイコ）すべてにアニメ効果を採用。
●メッセージウインドウ：それぞれの個性を重視したおもしろリアクション続出。
●メンバーエリア：状況によってキャラクターの表情が変わり、キミに話しかける。
●ライーザエリア：キミとブルーの乗るメカ"ライーザ"の武装が一目でわかる。
●オペレータエリア：オペレータ・ミオが敵のHP、地球の状況等を報告してくれる。
●コマンドエリア：7種30項目の選択肢をワンキーで入力できる簡単設計。

MSX〔テープ(2本組)〕(RAM32K以上)……………¥4,800
■〔5インチディスク〕PC-8801FH/MH、PC-8801全シリーズ、X1シリーズ(Dを除く)……………¥6,400
■〔3.5インチディスク〕FM-77、FM77AV/40/20……………¥6,400
■〔テープ(2本組)〕FM-7全シリーズ、X1全シリーズ……………¥4,800

絶好調発売中!!

ヒーローコミックアドベンチャー
ウイングマン2
キータクラーの復活

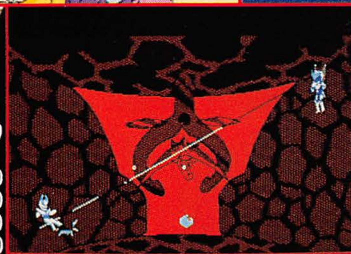
おもしろくなきゃ
ゲームじゃない。



●新キャラクタが続々登場でとってもシアワセ。もちろん、女の子ばかりじゃないですよ。敵もたくさん出ちゃうんだから。
●ユーモアいっぱいの新機能が満載されてまーす。たとえばケンタカーソル。入力がおくれるとハナちょーちんを出して寝てしまうんですよ。ミクカーソルもあるよ。
●「なんですか?」モードはとっても使いやすくなってまーす。スピードのアップでわからないところを教えてくれるのダ。
●88のV2モードでは「チェイング」の音声も出るー。
●なんといってもグラフィックが最高だし、パワーアップ戦闘モードなんてもう、涙でるくらいコーフンしちゃうよー。
◘前作ウイングマン、マンガのストーリーを知らなくてもプレイできます。

　作者／TAMTAM
音楽構成／すぎやまこういち

■〔5インチディスク(2枚組)〕PC-8801FH/MH、PC-8801全シリーズ、X1シリーズ(Dを除く)、PC-9801/E/F/VF/VM(2D、2DD)……………¥6,800
■〔5インチディスク〕PC-9801/E/M/VM(2HD)……………¥6,800
■〔3.5インチディスク(2枚組)〕FM-77、FM77AV/40/20 ¥6,800
■〔テープ(2本組)〕X1全シリーズ、FM-7全シリーズ……¥4,800



オリジナルゲームシナリオ大募集

あなたの作ったゲームを商品化してみませんか？当社では、適切なアドバイスをおこない、作者の氏名で商品化しております。
商品化の際には、当社規定の印税をお支払いします。シナリオだけでも受け付けます。
詳しくは、担当・石川迄 TEL(03)366-4345

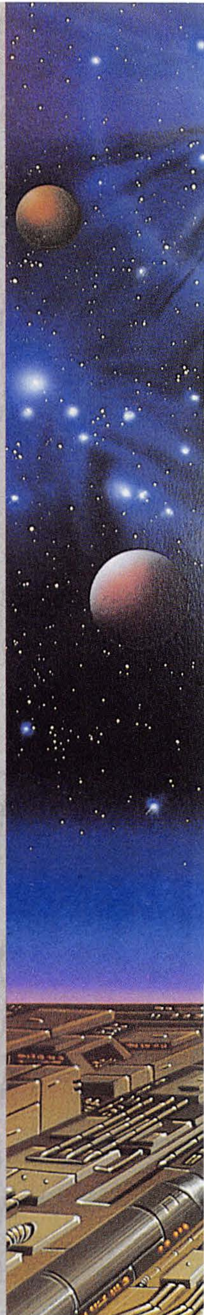
販売元 株式会社 小西六エニックス
発行元 ENIX 株式会社 エニックス
〒160 東京都新宿区西新宿8丁目20番2号 新宿アイリスビル7F TEL.03-366-4345

D-PHOTON
ディー・フォトン

刺激…だ

興奮に直結!　新しい遊びの神経回路。

もっと刺激が欲しくないかい?　感動や興奮したくないかい? 〝オー、イエイ!〞と応える君たちに、新しいゲームブランドがここに誕生。それが、D-PHOTONだ。面白さで先端を行くニューブランド。よりダイナミックに、さらにドラマチックに、行動開始。この1stSHOCKを受ければ、もうD-PHOTONは、潜在的面白感覚を刺激する、君の神経中枢になるはずだ。発売のビクター音楽産業(株)と、販売の日本エイ・ブイ・シー(株)が、ソフトハウスの強者たちとがっちりスクラムを組み、それにハヤカワ書房の協力を得て、胸に突き刺す衝撃をカタチにただいま続々生産中。これはもう、逃がれることはできないブランドだ。D-PHOTONに、君の神経回路をセットしよう。…… 用意はいいかい?

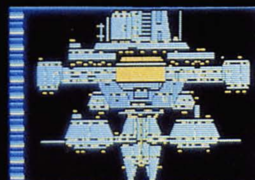


バ・ク・ハ・ツ・目前!

D-PHOTON
第1弾
87年1月末発売予定



カーリードゥルガー 幻の海賊船。
ラジェンドラ ラテルの宇宙船。



ダイモス基地
ラテル達、海賊課の本拠地。

D-PHOTON

発売 **ビクター音楽産業株式会社**
販売 **日本エイ・ブイ・シー株式会社**


通販 商品名・使用機種名記入の上、代金と送料(500円)を現金書留にて、下記まで直接お申し込みください。
〒107 東京都港区北青山3-6-18 共同ビル青山2F
日本エイ・ブイ・シー株式会社 ベーシックマガジン係

PC-8801シリーズ……DISK2枚組￥7,800
FM-7/77/AVシリーズ……DISK2枚組￥7,800
PC-9801シリーズ……開発中

ニュー感覚SFアドベンチャーゲーム

企画・開発 株式会社ホット・ビィ

「敵は海賊・海賊版」

読んで、ヤッて、楽しさ2倍！

ニュー感覚SF体験!!

ウラであやつる海賊どもを捜し出せ!

俺は海賊課一級刑事ラテル。うるさい上司チーフ・バスターの呼び出しがあり、事件内容を聞いた俺はぶっ飛んじまった。俺の宿敵、匋冥のあやつる幻の海賊船カーリーが、こともあろうに二台も現れたのだ。カーリーは宇宙最強の海賊船、俺の船ラジェンドラではとても歯が立たないというのに…。俺は相棒の黒猫型宇宙人アプロと共に、カーリーの事件を解くためラジェンドラに乗り込んだ。しかし、何の因果か俺たちの行く先々で、奇妙な事件が次々と起こる。ヒュドラの資源省事件、金星事件に密輸事件…。すべて海賊が裏であやつっているらしい。みんな海賊が悪いのだ!　海賊など、ぜんぶまとめて撃ち殺してやる!!!

ラテルやアプロが、本から飛び出し大暴れ！

これがD-PHOTON第1弾のSFアドベンチャー「敵は海賊・海賊版」のストーリーだ。ハヤカワ書房の協力によって〝まずはSF小説を発想源にしたシリーズを〞ということで完成。小説の抱腹絶倒さとはまた違う面白さで、推理要素を盛り込んだまったく新しい本格的アドベンチャーを展開。もちろん他のゲームにも類を見ない、凝りに凝った奇想天外なゲームなのだ。ラテルにアプロ、ラジェンドラたちが本から飛び出し、ゲーム狭しと大奮闘を繰り広げる。この面白さ、新しさは、体験した者でないとわからない！

それではその出演者に、ゲーム登場への意気込みの程をコメントしてもらいましょう。

アプロ
「この世に海賊退治ほど面白いものはないぜ。撃ちたいよー。殺したいよー。最近ヒマでエネルギーがあまるにゃ。」

ラテル
「敵は海賊！ひとり残らずたたきつぶしてやる!!二台のカーリーの謎を解き、必ず匋冥を殺す！フッフッフッ。クビのアカでも落として待ってなさい!!」

ラジェンドラ
「ラテルにアプロ、頼りないふたりの上司をもって私は不幸せです。コラッ、ラテル！アプロ！しっかり働きなさい!!」

アイコン一発入力！言葉が解決するユニークな展開。

SFアドベンチャーといっても、ここには気分の重さも、カナ入力の面倒さも何もない。アイコンで言葉がLOOKできるという、まったく新しい形でゲームは進行していくのだ。言葉が事件のカギを握る。ちょっとやそっとじゃ解けない難事件が次々起こる。ああ、大変大変。ではここで、ケチではないからヒントをひとつ出しておこう。捜査上聞きこみをして、必要だと思える単語って出てくるよね。その時、それらの単語をMEMOとして記憶することができるのだ。ただし、安心してはイケナイ。MEMOには数に制限があるのでよくよく考えて詞捨語入しなければならないゾ。さあ、体力と忍耐と思考力と推理力を、よーく鍛えて挑戦しよう!!


チーフバスター
チーフバスターには、2人共頭が上らない。


ミュー
チーフバスター専属のかわいー秘書。


アプロ
あなたの相棒。へんなネコ！



まだの人、ぜひ読んでほしくってプレゼント！〈'87 1/31(土)〜3/31(火)〉

D-PHOTONブランド発足記念として、このゲームの元となったハヤカワ書房のSF文庫「敵は海賊・海賊版」神林長平・著 を 先着1000名様に、おしゃれなD-PHOTONグッズを先着2000名様にプレゼント。マニュアルについている応募券を貼って、下記まで申し込んでね。

宛先／〒150 東京都渋谷区渋谷1-7-5 青山セブンハイツ701号
ビクター音楽産業(株)PS制作部「敵は海賊・海賊版」プレゼント係

D-PHOTONブランドは、
新感覚面白ゲーム
の連続だ！
君の神経回路に
睡眠はない!?

ゾクゾク出るゾ！
D-PHOTON
ブランド



■「グイン・サーガ」
企画・開発／ジャスト
■「宝石泥棒」
企画・開発／パンプキンヘッド
■「マインド・イーター」
開発予定

資料請求券 ベーマガ 2月号

CROSS MEDIA SOFT

金星戦争勃発

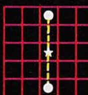
金星では植民開始から急速な開発が進み、
究極のエネルギー源、
"ヴィーナスの火"がミストラル山で発見された。
ところが24世紀になると
大コンツェルンが金星鉱山管理委員会(CCMV)を利用し、
私設軍隊を設置、金星独立を主張した。
2319年、このCCMVに対し
"ヴィーナスの火"の自由利用を求める
宇宙間自由貿易連合(IFU)は宣戦布告した。

フォーメーションで戦闘開始！

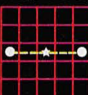
3人小隊のフォーメーションは10パターンの中から選ぶことができる。その中から代表的な4例を紹介しよう。



❶ノーマル1：これが通常の形態だ。隊長の能力をフルに生かすことができる。



❷エンドラン：隊員Aをオトリにして、隊長、隊員Bが敵に近づく。



❸スクリーン：敵の動きに対応できる中間形態。他のフォーメーションに移行しやすい。



❹ロング：長距離射撃を目的とする。脱出も容易だ。

※★＝隊長　●＝隊員



ステイタス画面



戦闘モード画面

VENUS FIRE

ヴィーナスファイヤー

初回特典
横山 宏書き下ろしによる
オリジナルポストカートかついてるゾ！



■戦闘モードで3Dスクロールを採用。迫力が一層アップ。
■原作は「SF3D」「ポイントX占領作戦」でおなじみの横山 宏。シナリオ監修はART BOX(ゲームグラフィックス発行)。
■オプションで戦闘力を変えられるヴィーナス・バトル・スーツ。1＝レールガンの命中率向上と射程延長、2＝装甲向上、3＝スピード・アップ、4＝電子戦力強化。この4つから2つを選べる。
■シナリオ4つ。緊急避難・ポッド回収・ミサイル基地破壊・敵残存部隊の掃討。この各シナリオに応じてキミが3人の小隊それぞれに戦闘能力を与えるのだ。

'87年1月下旬発売予定
PC-8801MKII SR/TR/FR/MR/FH/MH
(ディスク版) ¥6,800

'87年2月下旬発売予定
X-1シリーズ、PC-9801シリーズ、MSX

美味しいソフトが揃ってる。

Star Symphony スター・シンフォニー

誰も知らなかったMUSIC R・P・Gの誕生!





各¥7,800

絶賛発売中
- PC-8801シリーズ（ディスク版）（一部機種には要FM音源）
- FM-7/77/AVシリーズ（ディスク版）（一部機種には要FM音源）
- PC-9801シリーズ（ディスク版）（FM音源があれば、より楽しめます）

- 迫り来る脅威からシンフォニア王国を救う為に、今、5人の戦士の戦いが始まる・・・・
- 全編を華麗に彩るFM音源サウンド。舞台により異なる音楽が流れ、重要な役割を果たす楽器群。なにもかもが"音楽"。まさに壮大な音楽叙事詩だ。
- 戦士は5人。それぞれコマンド・エナジー、ライフ・エナジーが分け与えられ、敵を倒すことによって各エナジーは強化され戦士は成長。幻の強敵"シャドー"を倒して楽器を手にいれろ!

HORIZON 夕なぎのホライゾン

音と映像による本格的潜水艦シミュレーション

敵戦艦発見!魚雷発射!





各¥6,800

絶賛発売中
- PC-8801シリーズ（ディスク版）
- FM-7/77/AVシリーズ（ディスク版）

●ナゾナ連邦共和国との厳しい戦争に勝つ為に今、アイク国の誇る潜水艦「イブニング・カーム」に重大指令が発令された! ●FM音源対応のソナー音、エンジン音、潜水艦のきしみ音、魚雷の発射音などゲーム進行上に欠かせない効果音の採用による臨場感溢れる潜水艦シミュレーション・ゲームの登場! ●敵輸送船を5隻撃破せよ!ほか与えられる作戦指令は全部で4つ。敵の動きを目と耳で読みとり判断。高度な思考力が要求される本格派。（一部機種には漢字ロム、FM音源が必要です。）

女子大生交際図巻

究極の恋愛シミュレーションゲーム

ウウッ、こんな女のコたちとつきあいたい。



女の子のキャラクターデザインは、ポパイなどで大活躍の内田春菊先生



絶賛発売中
- PC-8801シリーズ（ディスク版）（FM音源があればより楽しめます）ディスク版 3枚組 ¥8,800

近日発売予定
- FM-7/77/AVシリーズ
- PC-9801シリーズ

- 実在の5人の女子大生の生きたデータがインプットされた楽しいワクワクドキドキのデート・シミュレーション・ゲーム
- 女のコひとりひとりが、人格をパーフェクトに持っている。話し方、性格、趣味、行動様式などがそれぞれ異なりデートを成功させるのは君の根性ひとつにかかっている。
- 時間とお金と相談しながら楽しくデートをやる。何を話すか、何をするかはコマンド選択入力方式の採用でラクラク簡単。表情だって泣いたり笑ったりと8種類に変化

MUSIUM3 ミュージアム3

FM音源対応・音楽のワープロ

MIDI対応、まさに究極の音楽のワープロ

操作簡単、楽しさ一杯
- 演奏が指定パートの楽譜横スクロールで見やすく便利
- プリント・アウト機能登載・・・楽譜、音色、データがそれぞれプリント・アウト出来ます
- MUSIUM2で作成した曲データから音色データまでをMUSIUM3に変換可能





絶賛発売中 FM-7/77/AVシリーズ（ディスク版）各¥2枚組 ¥9,800

- 音楽ソフトとしては空前のベスト・セラーを記録した「ミュージアム2」をさらに機能アップ
- FM音源ボード（FM3声、PSG3声）による6声シンクロからMIDI楽器を接続することにより最大8声シンクロを可能
- 音符入力を簡易化（①ファンクション・キーとカーソル・キー ②パソコンのキーボード ③MIDI楽器の接続による鍵盤）
- タイ、3連符、アクセントなどがワンタッチ入力

「PC-8801シリーズは近日発売予定です。」

●画面写真は実際の画面と異なることがあります。

●販売 avc 日本エイ・ブイ・シー株式会社

●発売 ビクター音楽産業株式会社

通販 商品名・使用機種名記入の上、代金と送料（500円）を現金書留にて、下記まで直接お申し込みください。
〒107 東京都港区北青山3-6-18（共同ビル青山2F） 日本エイ・ブイ・シー株式会社 BAマガジン係

開発の都合により発売が遅れることがありますので御了承下さい。当社の商品は純正品以外のドライブで正常に作動しないことがありますのでご注意下さい。当社の商品に対する御問合せ、御質問は下記まで直接御連絡下さい。〒150 東京都渋谷区渋谷1-7-5 青山セブンハイツ701 ビクター音楽産業㈱PS制作部 TEL.03-406-0002

「スター・シンフォニー」資料請求券 BAマガジン 87-2	「夕なぎのホライゾン」資料請求券 BAマガジン 87-2	「女子大生交際図巻」資料請求券 BAマガジン 87-2	「ミュージアム3」資料請求券 BAマガジン 87-2

新春ポニー

お

発売中!

SUPER PITFALL

スーパーピットフォール

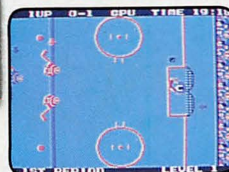


も

新発売!

セガ・チャンピオン・シリーズ

チャンピオン アイスホッケー



わ

新発売!

αROID

アルファロイド



ず

谷川浩司の将棋指南

新発売!



おどろきの大迷路に挑戦だ

迷路のような洞窟に隠されたラージのダイヤ、大切なロンダ、猫のクイッククローを見つけて地上にもどれ!

スーパーピットフォール

※PC-8801mkII SR/TR/FR/MRのハイスピード・モードを基準に作成されていますので、他のモデルではゲーム・スピードが多少遅くなります。

■ゲーム：アクション
コンピュータ・デザイン：一ノ関 誠
PC-8801シリーズ M58 C 5514
¥5,800 解説書付

も 文句なし! ウィンタースポーツ決定版

パック近くの選手を操作して、シュートをたたきこめ! 積極的な攻撃で得点を上げよう。

チャンピオン アイスホッケー

■ゲーム：アクション ©SEGA
ROM MSX R49 X 5811
¥4,900 解説書付
(8KB以上のRAMで作動します)

われわれの望みをたくすアルファロイド

敵のロボットを破壊し、パワーアップして狂ったコンピュータを破壊せよ! シューティング+カンフー・アクションの楽しさ。

アルファロイド

■ゲーム：シューティング・アクション
コンピュータ・デザイン：MIKI & FUJIKAWA
ROM MSX R49 X 5103
¥4,900 解説書付
(8KB以上のRAMで作動します)

ず 頭脳戦 コンピュータの裏をかけ

矢倉、振飛車どちらも指せるのは驚きました。考慮時間も短く、総合的にみて現在の8ビットパソコンで最強ではないでしょうか。 谷川 浩司

谷川浩司の将棋指南

■ゲーム：シンキング
ROM MSX R49 X 5104
¥4,900 解説書付
(8KB以上のRAMで作動します)

20 PONY 20th ANNIVERSARY
株式会社ポニー 〒102 東京都千代田区九段北4-1-3日本ビルディング TEL.03-221-3161

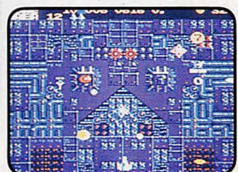
かるた大会

PONYCA

手
新発売!
GREED グリード



が
発売中!
ZANAC ザナック



出
新発売!
FLIGHT DECK フライトデッキ



る
新発売!
The EIDOLON LUCASFILM GAMES™ アイドロン



手がかりをたぐって悪の根源を絶て

全7パートからなる、壮大なストーリーのアドベンチャー。悪の根源を絶つために旅立った主人公リッド・カイルの運命は……

グリード
■ゲーム：アドベンチャー　原作：湖川友謙
3.5" FLOPPY DISK FM7/77(2D) L68 M5106
¥6,800(2枚組) 解説書付

が眼前の敵をやっつけ人類救え

パワー・アップして、武器を交換、敵の要塞を破壊せよ。最終面には、自己防衛機能を持つ巨大な3つの脳がキミを待っている！

MEGA ROM MSX2用
1月21日発売!
¥5,800 (VRAM64KBで作動します)

ザナック
■ゲーム：シューティング　企画：AII
コンピュータ・デザイン：コンパイル
ROM CARTRIDGE MSX R49 X5093
¥4,900 解説書付
(8KB以上のRAMで作動します)

出撃だ！テロリストたちをやっつけろ

偵察機や爆撃機をうまく発艦させ、テロリストの攻撃を避けながら、基地の位置を確認して爆破せよ！

フライトデッキ
■ゲーム：リアルタイム・シミュレーション
© AACKOSOFT
ROM CARTRIDGE MSX R49 X5105
¥4,900 解説書付
(8KB以上のRAMで作動します)

るルーカスのゲーム上陸第一作

不思議なマシン「アイドロン」で異次元へと旅立とう。迷路のような洞窟の奥にいるドラゴンを倒すと……

アイドロン
■ゲーム：アクション・アドベンチャー
© Lucasfilm, Ltd./ACTIVISION, INC.
MEGA ROM MSX2 R58 X5515
¥5,800 解説書付
(要VRAM 128KB)

★ポニカ特製テレフォンカード・プレゼント・セール実施中★ 1月末まで 詳しくは店頭のポスター、チラシをご覧ください。

販売元/株式会社ポニーキャニオン販売 〒102 東京都千代田区九段北3-3-5 TEL.03-221-3281

札幌支店 TEL.011-232-5151　東京支店 TEL.03-221-3271　大阪支店 TEL.06-541-1971　福岡支店 TEL.092-751-9631
仙台支店 TEL.0222-61-1741　名古屋支店 TEL.052-322-4001　広島支店 TEL.082-243-2915　ニッパンポニー TEL.03-667-3741

充実した内容と良心的価格がポニカの顔です。

NEW PRODUCT

ACT. RPG

九玉伝
KU GYOKU DEN

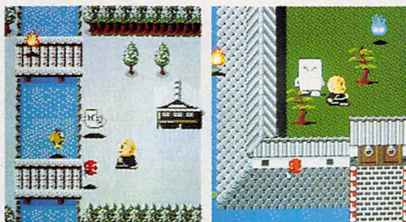
これは「コーフン」、「ビックリ」、「ヒエー」のゲームだっ!

◆**2人同時プレイでさらにコーフン!**
小坊主の「ちんねん」と「そんねん」を2人で操作。
2人の意見があわないと、画面にひっかかったり、アイテムの奪い合いになったり、もうたいへん!でも相棒が絶対絶命のピンチのときに助けることができるのは君だけだ。すぐに自分の体力をわけてあげよう。

◆**膨大なキャラクター群にビックリ!**
かまいたち、からす天狗、青火、かべ男等の小型キャラクターや、大輪坊、雪女などの大型キャラクター、そして悪霊界の大王、龍鬼など約50種類近くのキャラクターが「ちんねん」と「そんねん」に襲いかかる!ウヒャー!

◆**あれーここどこー?広大なマップにヒエー!**
草原、海岸、地下洞窟、お城の中、雲の上、広いマップをウロウロ……。マップの広さは、合計1,000画面以上という広大なもので、お店、情報屋などもあるのだ。

◆**元気一杯全力発売中!**
現在、FM77AV/20/40、PC-88SR/FR/MR/FH/MH、X1/turbo、PC-98シリーズ用が発売中。



絶賛発売中!

FM-77AV/20/40	3.5"2D	2枚組	7,800円
PC-8801mkIISR/FR/MR/FH/MH	5"2D	2枚組	7,800円
X1/X1ターボシリーズ	5"2D	2枚組	7,800円
PC-9801シリーズ	5"2DD、3.5"2DD		7,800円

BOLT ON
ボルトオン



レース前にまずパーツを購入する。一般車のボディ48種をもとに色々なパーツをセレクトし、オリジナル・チューンド・カーを作る。この組み合わせは約1,300種にのぼる。

マシンが決まるといよいよレースだ。一般公道を爆走し4位以内に入賞すると賞金がもらえる。賞金によって車をさらにチューン・アップしよう。レースの成績が良いとつぎの排気量のクラスに進むことができる。君は3,000ccクラスまで制覇できるか!ロールプレイング・カーレース"ボルトオン"遂に登場!

●フルタイム1ドットスクロール※●アナログスピードメーター、タコメーターを装着●パーツセレクト画面はマルチウインドウで表示●全18コース●1コース160画面分以上●お金やパーツなどのデータをディスクにセーブ

※機種により多少異なります。

近日発売予定!

FM-77AV/20/40	3.5"2D	6,800円
PC-8801mkIISR/FR/MR/FH/MH	5"2D	6,800円
X1/X1ターボシリーズ	5"2D	6,800円

くわしい発売日はテレフォンサービスにて

COMSIGHT
コムサイト



キミは自分のバトル・タンクにあらかじめプログラミングによって指令を与え、強力な思考プログラムを持った敵のバトル・タンクを破壊しなくてはならない。1ブロック前進、四方をサーチ、残りエネルギーはどうか?勝敗はすべてキミのプログラミングにかかっているのだ!

フルカラー3Dソリッドの美しい画面上で、リアルタイムに展開されるバトル・タンクの戦闘シーン。もし奮戦むなしく敗れても、プログラムを組み替えて何度でもチャレンジだっ!

- ●プログラムはインタプリタ形式となっているので、初心者でも容易に、また上級者になればより高度なプログラミングが可能。
- ●対コンピュータ戦(対内蔵プログラム)と対ユーザー戦(対ユーザープログラム)の2モードがあります。
- ●みなさまからのプログラムによってバトルリーグ戦開催を予定

近日発売予定!

PC-8801mkIISR/FR/MR/FH/MH	5"2D	2枚組	6,800円
X1/X1ターボシリーズ	5"2D	2枚組	6,800円

サンプルプログラム
(プログラムの簡単な例)

```
1000 sense field
1010 SEARCH 64
     (64×64セクター四方をサーチ)
1020 IF @R<>0 THEN 2000
     (敵がいたら2000行へ)
1030 IF @X=8 THEN RIGHT:GOTO 1000
     (前方に壁があれば右回転して1000行へ)
1040 FORWARD
     (1ブロック前進)
1050 GOTO 1000
     (1000行へ)
2000 attack to enemy
2010 IF @Y<0 THEN TURN @X
     TURN @X:GOTO 1000
     (敵が後方にいたら反転して1000行へ)
2020 IF ABS(@X)=<4 THEN BEAM 500
     GOTO 1000
     (射程内に敵がいたらビーム発射、1000行へ)
2030 TURN @X:FORWARD
     (敵のいる方向へ回転して前進)
2040 GOTO 1000
     (1000行へ)
```


World of Technology Tecno Soft
株式会社 テクノソフト
〒857 佐世保市福石町4-14 ☎0956-33-5555







希望の光、明姫が魔物に連れ去られたため、世はまさに暗黒の雲に覆われようとしている。のさばりはびこる魔物たちを打ち倒し、一刻も早く救出しなければならない。時は中世。舞台は戦国時代の日本をふりだしに謎の東洋世界へと時空をこえて駆けめぐる。摩訶不思議、東洋の神秘に満ちた『摩訶迦羅』!

- マジカルズゥがおくる異色の超大型アクションロールプレイングゲーム第2弾。
- 驚異的な広さをほこるスクロール型+3D迷路のマップ。
- 迫力あるリアルタイム戦闘を実現。
- 東洋の神秘世界を創り出すグラフィックス。

マカカーラ
絶賛発売中!!

5インチ2D2枚組
定価各7,900円
PC-8801 SR/FR/MR/TR専用
PC-8801/mkII専用
X1/C/F/G
turboシリーズ




MagicalZoo

ストラットフォード・コンピューターセンター株式会社　〒336 埼玉県浦和市南浦和2-36-15 ☎0488(85)5222(代表)

●通信販売ご希望の方は電話で「代引システム」をご利用下さい。代金は商品と交換で運送屋さんにお支払いいただく便利なシステムで配送料も沖縄を除き当社負担。
●総合カタログご希望の方は住所・氏名・生年月日・機種・職業・電話番号を明記の上、右の資料請求券と70円切手2枚を同封し当社カタログMX2係までご請求下さい。

資料請求券
マカカーラ
BM
②



魔王ゴルベリアス

GOLVELLIUS™

BY PAC FUJISHIMA



近日発売

- ●ロールプレイング・アクション!!
- ●RPG初のリアルタイム戦闘シーン 洞窟シーン8面
- ●デカキャラ親衛隊7、超1
- ●MSX1で初の1メガロム 本格RPG
- ●MSX1の限界に挑戦した 多重スプライト処理
- ●宮本昌知による20種以上のBGM
- ●コンパイル・デザインによる
- ★特製カートリッジ
- ★ムム!見ておもしろいプロモーション ビデオ予価¥2,000予約受付中!

MSX ROM版 16K以上



マニアだからわかる本物のおもしろさ!!



岡山県　水島　克



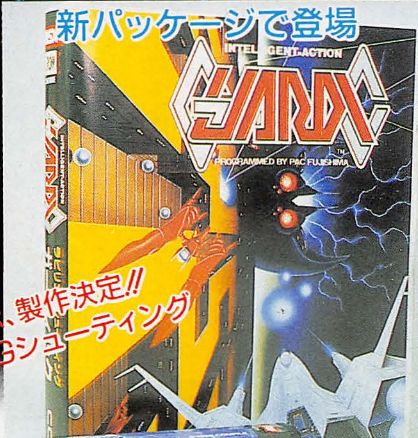
神奈川県　神保　英司



岩手県　津内口　誠

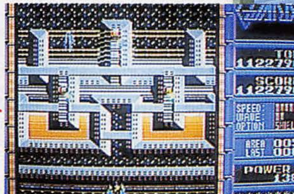


東京都　梅山　芳幸



- ●ガーディック外伝、製作決定!!
- ●ラビリンス・RPGシューティング

MSX ROM版
16K以上
¥4,900



最終要塞

■コンパイル・グッズ販売中!!

オリジナルサウンドテープ、ポスター、ステッカーの3点セットを2,000円で希望者におわけします。

●通信販売を御利用いただく場合は、料金と商品名、住所、氏名、年齢、職業、電話番号を明記の上、現金書留又は、定額小為替で当社宛にご注文下さい。なお、「ガーディック」の通販をご利用される方には、送料をサービスします。(速達希望者は300円プラス)
詳しい資料のご請求は60円切手同封の上、当社まで。

■めざせゲームデザイナー　コンパイルゲームシナリオコンテスト

ゲームシナリオ、自機、敵のイラスト(ドット絵歓迎)アイテムの設定等いろいろなアイデアを募集します。
優秀作品は、豪華賞品をプレゼント。
〆切りは、2月末日(当日消印有効)。

COMPILE
株式会社コンパイル
〒732 広島市南区大須賀町17-5
シャンボール広交1005
TEL(082)263-6006

未来

●SUIT4（アーマードスーツ）& Needle（高速針状ビーム）
SUIT4：すなわち重装備アーマードスーツだ！攻撃力・防御力は大きいが重装備ゆえの欠点もともなう。

アーマードスーツの切り換え！

●NORMA, SUIT1–SUIT5の計6種類のスーツがある。各スーツにより攻撃力・防御力が変わり重装備になるほど動きがにぶくなるので状況に合ったものを選ぶ必要あり。

武器の切り換え！

●武器は買った数に応じて連射機能が付く！ Beam（ノーマルビーム）/Needle（高速針状ビーム）/Wave（波状型ビーム）/Triple（3方向ビーム）/Wide（超広角ビーム）/Bomb（ノーマル爆弾）/Lancher（Bombの数倍の大型爆弾）



新発売！

●PC-8801/mkII（5″2D）FD2枚組・FM音源ボード対応	新発売
●PC-8801mkII SR/FR/MR（5″2D）FD2枚組	新発売
●X1/turbo/F/G（5″2D）FD2枚組	新発売
●PC-9801/F/VF（5″2DD）FD ・FM音源ボード対応	新発売
●PC-9801M/VM（5″2HD）FD ・FM音源ボード対応	新発売
●PC-9801U/UV（3.5″2DD）FD・FM音源ボード対応	新発売
●MZ-2500（3.5″2DD）FD	1月末発売
■定価	各7,800円
※来春発売予定！FM-77/AV、MSX（メガロム）、MSX2（メガロム）	

スーパー トリトーン

新発売！

A REAL TIME ROLE-PLAYING

MSX 2 ¥5,900

あの人気作『トリトーン』を超パワーアップだ。グラフィックもマップも画面数もすべてをMSX2の機能で大幅にバージョンアップ、アクションR・P・Gの超傑作として遂に新登場だ！ 君の挑戦を待っている…ただしこのゲームは難しいぞ～!!




■フルパワーアップの60画面！広大なマップに隠しステージ、ただのR・P・Gとは、ワケが違うぞ！

時間よとまれ
みたいだな、
これは。



■必殺技、「マジックボール」次々とおそいかかる敵キャラをストップさせる！

絶賛発売中！

A REAL TIME ROLE-PLAYING

トリトーン

MSX（ROM版）	¥5,800
MSX（32K・テープ版）	¥4,800
PC-6001mkII/SR（テープ版）	¥4,800
PC-9801Fシリーズ（5 2DD）	¥6,800
X-1/F/turbo/turboII（5 2D）	¥6,800
X-1/F/turbo/turboII（テープ版）	¥4,800
FM-7/77/AV（3.5 2D、5 2D）	¥6,800
FM-7/77/AV（テープ版）	¥4,800
PC-8801/mkII/SR/FR/MR（5 2D）	¥6,800
PC-9801 M/VM（5 2HD）	¥6,800
PC-6601/SR（3.5 1D）	¥6,800
MZ-2500（3.5 2DD）	¥6,800

●通信販売ご希望の方は、商品名、機種名、住所、電話番号を明記の上、現金書留にてお申し込み下さい。（送料サービス）●この商品は郵便局「ハイテクゆうパック」でお求めになれます。●当社パッケージソフトのアンケートハガキ返送のユーザーには、会員登録を行ってサポートしています。●プログラマー募集／Z-80・6809のわかる人どしどしご連絡ください。（デザイナー、シナリオライターも募集中！）●販売店の皆様へ、「未来」「ディープフォレスト」のカタログとデモができました。ご希望の方は、直接、当社へ、お問い合わせ下さい。



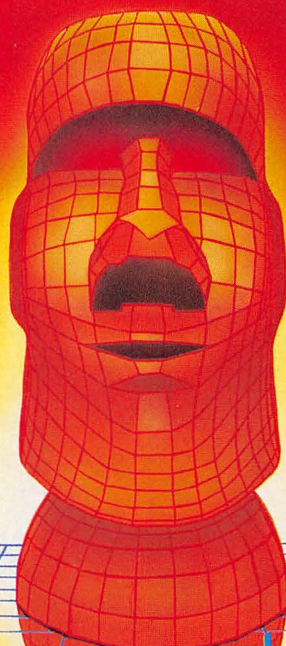
SEIN
SEIN SOFT INC.

株式会社ザイン・ソフト
〒676 兵庫県高砂市米田町米田1162-1
TEL（0794）31-7453

資料請求券
BASICマガジン
2月号

NIDECOM SOFT
for Better Computer-Living
TAITO





9年前、一大ブームを巻き起こしたブロック崩し。そして今、ブロック崩しに数々のフィーチャーを秘めたゲームが新登場。その名は「アルカノイド」。アイテムを取ればパワーアップ!楽しさもアップ!ジョイコントローラ付だから、パウスの動きも思いのまま。君の反射神経がゲームの行方を左右する。

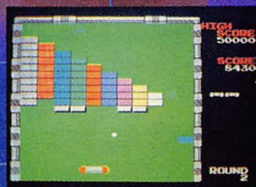
■アルカノイド 新発売
定価 5,800円
MSX ROM版

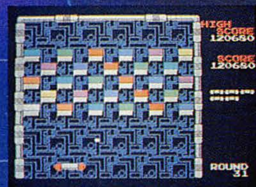
ジョイコントローラ付!
(ボリューム方式)

アルカノイド。この面白さだけは、崩せない。



ARKANOID™





影の伝説™
THE LEGEND OF KAGE

手裏剣が唸り、刀が闇を斬り裂く!

新発売
X1 turbo

手裏剣や刀の音などが、リアルに飛び出すFM音源ステレオ対応。いやがうえにも緊張感が漂います。そのうえ、テーブルゲーム機並の画面。テーブルゲーム機移植版にご不満のあった方も、これで満足。もう心は、忍びの気分。

■影の伝説
定価 6,800円(5"FD版)
●X-1ターボ(FM音源対応)
定価 4,900円
●MSX(ROM版)

GYRODINE

史上最強の戦闘ヘリ、ジャイロダイン。—緊急発進!

■ジャイロダイン
定価 6,800円(5"2D)
●PC-8801mkII SR/FR/MR/TR
●X-1シリーズ(X-1Fは不可)
定価 4,900円 ●MSX(ROM版)

ELEVATOR ACTION

■エレベーターアクション
定価4,500円(カセット版)/定価6,800円(5"FD版) ●PC-8801シリーズ ●X-1シリーズ ●FM-7シリーズ
定価 4,900円 ●MSX(ROM版)

Victorious NINE™

■ビクトリアスナイン
定価4,500円(カセット版)/定価7,500円(5"FD版) ●PC-8801シリーズ ●PC-9801 U2 ●FM-7シリーズ ●PC-9801シリーズ ●PC-6601シリーズ ●X-1シリーズ ●MZ-2200/2000シリーズ ※音声発生機種:「アウト」「セーフ」など、イロイロな声が飛び出します。●PC-8801mk II SR以上(ディスク版) ●X-1ターボModel10(ディスク版)GRAM(CZ-8BGR2)増設で可 ●X-1ターボModel 20、30、40(ディスク版) ●FM-77/77 L2(ディスク版)→MB-28121又はMB-28122増設で可 ●FM-77 L4(ディスク版) ●PC-9801 U2

株式会社 ニデコ
〒101 東京都千代田区外神田1 3 7
■システムコンピュータ営業部 ☎03(253)0761代 FAX 03(253)0984
■コンピュータプラザ・ニデコ ☎03(251)8061代

MSXは16KB以上の機種で、お楽しみください。

●ニデコムソフトは全国の有名パソコンショップでお求めいただけます。

インファント島の秘密

MONSTER'S FAIR™



モンスターズフェア

さらわれた小美人を救え！

今、伝説(でんせつ)の神(ヒーロー)、
モスラがよみがえる

平和なインファント島が、地球征服を企む
「X星人」に襲われてしまった。
X星人は二人の小美人を連れ去り、
彼女たちが持つ超能力を
地球征服に利用しようと企んでいるのだ。
島の人々は、必死に祈り続けた。
「モスラよ！モスラ！私達の大切な小美人が
さらわれてしまいました。
お願いです！二人の小美人を
救い出し、地球の平和を守ってください！」
そして島の人々の祈りが通じ、
今、モスラがよみがえった。

人々の祈りが通じ、
今 モスラはよみがえった。

幼虫モスラに立ちはだかる
ミステリーゲート

MSX ROMカートリッジ
- RAM16KB以上
- 定価4,800円 発売中

SOFTWARE 東宝 CINEMATIC

TOHO CINEFILE-SOFT LIBRARY

タッチ




原田にダマされた達也はボクシング部にうっかり入部。

南と和也は、開いた口がふさがらない！

1月20日頃発売予定

- 定価7,800円
(ディスク2枚組)
- 適応機種
：PC8801mkIIシリーズ

さわやか南とあぶない達也のハイスクール・アドベンチャー

©MITSURU ADACHI／SHOGAKUKAN・TOHO・ASATSU

X1ターボ／II 専用ディスク好評発売中



掠奪された花嫁の名は、クラリス！

定価7,800円(ディスク2枚組)
- PC8801シリーズ
- FM7シリーズ
- X1ターボ／II

定価4,800円(テープ3巻組)
- FM7シリーズ

ミステリーアニメ・ロールプレイングゲーム



カリオストロの城

©モンキーパンチ・TMS・YTV・NTV

お問い合わせは●〒100 東京都千代田区有楽町1-2-1 東宝株式会社事業部パソコンゲーム・ソフト係 TEL03-591-4557
発売元●東宝株式会社事業部

店頭にて品切れの際、通信販売は郵便振替のみ受け付けます。ご希望の方は、振替用紙の通信欄に商品名と電話番号を明記の上、下記までお申し込み下さい。
振替 東京7-184946 東宝株式会社 ※(送料¥500要)

資料請求の際は、お持ちの機種名をご明記下さい。
資料請求券 BM-2



ガンマー5

SUPER Zenon Gamma 5

好評発売中

X1シリーズ 5″FD版 定価6,500円
PC-8801/mkII 5″FD版 定価6,500円

PC-8801mkIISR/TR/FR/MR
5″FD版 定価6,500円

X1シリーズ テープ版 定価4,300円
FM-7/NEW7 5″FD版 定価6,500円
FM-77/AV 3.5″FD版 定価6,500円

スーパー・アクション・アドベンチャー

マイコンソフト
電波新聞社 出版販売部
〒141 東京都品川区東五反田1丁目11番15号
電話(03)445-6111

地球に接近する彗星ミサイルを阻止するために，パワードスーツに身を包んだ3人の戦士が，〝悪魔の星″に降りたった。彗星爆発までにあと10時間。残された手段はただ一つ，この彗星にセットされている反陽子爆弾の起爆装置を破壊することだ！

6種の武器とバリアー，シールド，ブースターを装備しますます強くなったエリート・アーマー集団『GAMMA 5』。彼らの使命は複雑に結びついた迷路のようなマップをうまく進み，最終面＝エリア31の反陽子爆弾起爆装置を破壊することです。途中で出現する敵キャラクターはなんと100種類以上。しかも，有効攻撃はそれぞれ異なります。またパワーアップアイテムが各面のいろいろなところに隠されており，戦士達の強さはどんどん変化します。
スケール，面白さともに，今までのスクロール・ゲームを大きく超えた『GAMMA 5』。 究極のアクション・アドベンチャーを存分にお楽しみ下さい。

最強軍団ガンマー5出動！

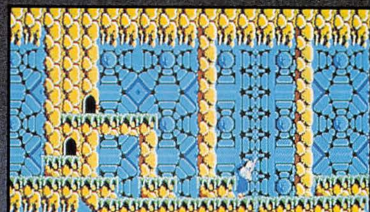
●アクション・ゲームはテレネット●

夢幻戦士 The Fantasm Soldier

ヴァリス

AV時代の幕開け。

すぐれた音響(AUDIO)と映像(VISUAL)がゲームをもっとおもしろくする。
オーディオ　ビジュアル
今、日本テレネットはAV宣言。

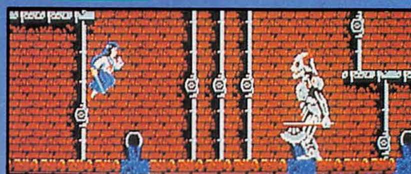


フルグラフィック・アニメーション!

優子はごくありふれた、
普通の女子高生。
ところがある日、ヴァニティの
「幻想王女ヴァリア」によって
"ヴァリスの戦士"として
選ばれてから、運命が一変した。
ヴェカンティの「夢幻王ログレス」と
その手下「ヴォーグ」達が、
次元を超えて
襲ってきたのだ。
なぜ、ありふれた女の子が戦士として選ばれたのか。
5つの"ファンタズム・ジュエリー"とは? 4人の魔王とは?
答えを求めて、戦いが始まる。

夢幻戦士ヴァリス
(主人公――優子)

ビッグ・キャラクター!





広大なマップ!

たっちゃんの　ワンポイント・アドバイス

【夢幻戦士ヴァリス編】No.1



みんな、あけましておめでとう! 今年もバリバリに頑張る日本テレネットをよろしく!
ところで、ヴァリス1面クリアーできたかな? 1面ではレベル3からスタートするのだから、まずレベルをためることが大切だ。むやみに先に進んで強いアイテムを取ろうとしてもダメ! まずはじっくり敵の出かたを見てからパワーをため、レベル10～15ぐらいになってからアイテムを取るのがベストだネ。まちがってもレベル2の時にレベル3必要なブリットなんて取らないように。すぐ死んじゃうヨ～ くれぐれも気をつけてね。さあ打倒ログレスだ! 頑張れ。

新発売!!

- ●PC-8801mkII SR/FR/MR/TR
- ●X1/C/ターボシリーズ
- ●FM77AV専用
- ●PC-9801シリーズ

各¥7,800(ディスケット2枚組、2HDは1枚)

● MSX メガROM ¥6,800

※MSX版にはアニメーション・シーンはありません。

※ディスク版はすべて1ドライブ対応です。※画面写真はPC-8801mkII SR、X1仕様です。※仕様は改良のため、予告なく変更することがあります。

MSX はアスキーの商標です。 メガROMは、1メガビット以上の大容量メモリを搭載したROMカートリッジです。

株式会社日本テレネット

※お求めは、お近くのパソコン・ショップで。通信販売ご希望の場合は、使用機種名を明記の上、送料200円を加算して、現金書留で直接当社にお申し込みください。

〒162 東京都新宿区下宮比町8番地 グランドメゾン飯田橋209号
TEL 03(268)1159

資料請求券
BASICマガジン
2月号







優れたソフトウエアで、効果的な英語学習を。

Longman /絶/・/賛/・/発/・/売/・/中/

English Course

ロングマン英語学習ソフトウエア

PC-9801 VF/VM/F　価格：各8,000円

監修・指導：和田　稔（文部省初等中等教育局教科調査官）





Longman English Courseは，英語教材で世界的に有名なイギリスのロングマン社によって作られた，初の本格的なパソコン用英語学習ソフトです。生活に役立つ生きたイギリス英語を，楽しみながら，しかも文法の基礎をしっかりとふまえながら学ぶことができます。基礎的な英文法の知識を持った方ならどなたでもご利用いただけます。実用英語を身につけたいと思っている高校・大学生，ビジネスマンの方々に最適のソフトウェアです。

Longman English Courseの内容

Part.1～Part.5(全5巻)1巻に含まれているもの

● ディスケット(5″2DD・1枚)	● ブックレット(BOOKLET)
● カセットテープ(1本)	● カセットの手引書

PC-9801U2・UV2(3.5″2DD)バージョン新発売。



お問合せ，お求めは電波新聞社本社・各支局，及び下記取扱店へお願いいたします。

電波新聞社　出版販売部　〒141 東京都品川区東五反田1丁目11番15号　電話(03)445-6111

取扱店一覧〔北海道〕●九十九電機札幌店(札幌市)☎011-241-2299●YESそうご電器(札幌市)☎011-214-2850〔宮城県〕●庄子デンキコンピュータ中央(仙台)☎022-224-5591●電巧堂チェーンDaC東口店(仙台市)☎022-291-4744〔茨城県〕●コナン販売水戸営業所(水戸市)☎0292-43-8188●コナン販売筑波営業所(新治郡)☎0298-52-6917〔栃木県〕●ビジネスフロアロクスイ(鹿沼市)☎0289-65-3488●計測技研(宇都宮市)☎0286-33-1994〔群馬県〕●パソコンランド21高崎店(高崎市)☎0273-26-5221●パソコンランド21前橋店(前橋市)☎0272-23-4462●パソコンショップマエハラ(太田市)☎0276-25-3410〔埼玉県〕●マツモト電器上福岡店(入間郡)☎0492-62-1656〔東京都〕●ヤマギワテクニカ店(千代田区)☎03-253-0121●第一家庭電器秋葉原東口店(千代田区)☎03-253-4191●ラオックス本店(千代田区)☎03-253-7111●ラオックス中央店(千代田区)☎03-253-1341●マイコンセンターオノデン(千代田区)☎03-253-3911●J＆P渋谷店(渋谷区)☎03-476-4141●ダイナミックオーディオ新橋店(港区)☎03-503-2611●池袋西武百貨店(豊島区)☎03-981-0111●J＆P八王子(八王子市)☎0426-26-4141〔神奈川県〕●ミナミ電気海老名店(海老名市)☎0462-33-8230●ALIC日進(横浜市)☎045-314-5111●ラオックス横浜伊勢佐木町店(横浜市)☎045-261-1251〔岐阜県〕●オガワムセン(大垣市)☎0584-78-6387〔愛知県〕●カトー無線パーツセンター(名古屋市)☎052-262-6471●栄電社テクノ1F(名古屋市)☎052-581-1241●トヨムラ名古屋店(名古屋市)☎052-263-1660●ジャスコ岡崎店(岡崎市)☎0564-21-0211〔大阪府〕●ニノミヤムセンエレランド(大阪市)☎06-632-2038●J＆Pテクノランド(大阪市)☎06-644-1413〔奈良県〕●パソコンランド奈良店(奈良市)☎0742-26-2003〔福岡県〕●ベスト電器福岡本店(福岡市)☎092-781-7131

HEAVY ARMED STORMING VEHICLE

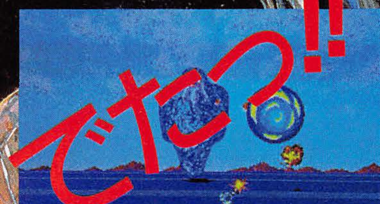
VAXOL

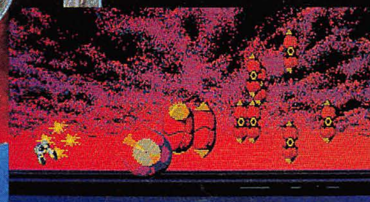
ヴァクソル



惑星ZOLGA最深部への
果てしない闘いが今ここに
始まった──

空前のスケールで迫る
リアルアニメーション
シューティング・ゲーム!!





でたっ!!

3Dシューティング新世代



かつて比類なき巨大キャラクター処理!

●PC-8801V2モード・
SR/FR/MR専用
5"2D・FD2枚組¥7,800
●MSX用 近日発売
1MROM使用

〈開発スタッフ募集〉
フログラマー・デザイナー・シナリオライター・グラフィックデザイナー
イラストレーター・アニメーター--移殖者募集　アルバイト可

〈通信販売〉
通販をご希望の場合、商品名・機種名・住所・氏名・電話番号 明記の上、
右記に現金書留でお申し込み下さい　(送料サービス)

HEART SOFT

〒221横浜市神奈川区東神奈川2-40-9
クインビル7F　☎045-461-6071(代)

ハート電子産業株式会社

資料請求券
ベーマガ
2月号



The Demon Crystal

MOVING ADVENTURE



不思議と謎を秘めたムービング・アドベンチャー
デーモン・クリスタル for MZ-2500 新発売

リアルタイムなゲーム進行とアドベンチャー的な展開、さらにさまざまな宝物によりプレーヤーが成長してゆくロールプレイング的要素が加わった大人気のマルチゲーム"デーモン・クリスタル"。待望のMZ-2500バージョン登場!!

アレスの使命はモンスタータウンに囚われたクリス王女を救い出すこと。アレスの行手には、タランチュラ、ウォリアなど恐しいモンスター達がひそんでいます。武器は、ファイヤー・ボール ただひとつ。暗黒の部屋に隠されたカギや武器、そして宝を見つけながら、めざせ! 30番目の館!!

ある国に悪魔が来たりて暗黒と化す。
最後の勇者、身を朱に染め、神の力、
堅き身、鋭き力、美しい輝きを得て、
これを炎とし、闇を打ち払う。

for X1 テープ版4,000円/5インチFD版6,200円
for MZ-1500 QD版4,500円
for PC-8800mkII/SR テープ版4,000円/5インチFD版6,200円
for PC-8001mkII/SR テープ版4,000円

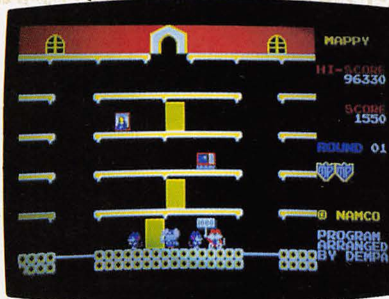
●お求めは全国有力ショップまたは電波新聞社各支局のマイコンソフト販売部へどうぞ。通信販売もしています。307ページをお読み下さい。



バーニン'ラバー ©DATA EAST CORP.

for X1 テープ版 価格3,800円
5インチFD版 価格6,000円

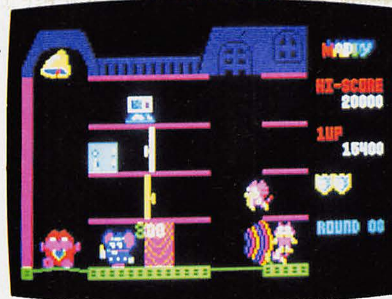
アクセル全開で突っ走れ! キミのじゃまをする敵カーは過速度をつけてジャンプでクラッシュ。体あたりではじきとばすのもゴキゲン。強い敵カー、ぶっちぎりの快感。待ちに待ったX1版の完成です。



マッピー ©㈱ナムコ

for PC-8801mkII/SR
テープ版 価格4,100円
5インチFD 価格6,200円

元気なポリス マッピー! 今日も元気にニャームコ屋敷をいったりきたりの追いかけっこ。いたずらなミューキーズやニャームコ達が邪魔するぞ。いつでも楽しい永遠のキャット・チェイス・ゲーム。



マッピー ©㈱ナムコ

for PC-6001mkII/SR テープ版 価格4,100円
for PC-6601mkII/SR 3.5インチFD版 価格6,200円

とってもかわいいマッピーができました。ちょっと太目のニャームコやいつも元気なミューキーズ達がP6版でも大あばれ。ハードの性能に限界まで挑戦。絶対満足の仕上がりです。

マイコンソフト
電波新聞社 出版販売部
〒141 東京都品川区東五反田1丁目11番15号
電話(03)445-6111

ポピンズ POPINS

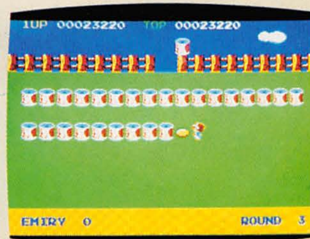
**あらあらたいへん!お庭は大さわぎ
いたずら兵隊さんを相手に
エミリーが大活躍**



YMCATとDEMPAが創ったとっても楽しい
メルヘン・ゲーム

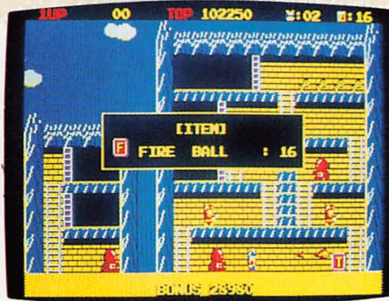
いつものようにエミリーが目をさますとあ〜らたいへん!! 箱の中でねむっているはずのおもちゃの兵隊がお部屋の中をウロチョロ、おまけにカメラやぬいぐるみを持っておにわへ逃げちゃった! エミリーとおもちゃの兵隊のおにごっこ、さてどうなることやら…。
とってもカワイイBGMに乗せて、楽しく遊べる、メルヘンあふれたチェイス・ゲーム。ワザやかくれアイテムなど、ゲームのエッセンスもたっぷり用意されていまーす。





for MZ-1500 QD版 価格4,800円
for X1 テープ版 価格4,100円/5インチFD版 価格6,200円







スーパーモード
ボスコニアン ©㈱ナムコ

for X1 テープ版 価格4,100円
5インチFD版 価格6,200円

単独、そして編隊になってせまってくる手強い敵機の攻撃をかわし、宇宙に浮かぶ敵要塞を破壊せよ! スーパーモードが加わり、パワーアップ・アイテムのフラッグが出現する全256面のニュー・ボスコニアン。

ナイザー

for FM-7 テープ版 価格4,100円
for FM-77 3.5インチFD版 価格6,200円

勇者アレスが再び立ち上がった。アレスを脅す新たな敵とは? アレスの武器、謎と不思議もパワー・アップ。フェアリス王国の存亡をかけて、未知の世界ダークストームに挑め。

ドルアーガの塔 ©㈱ナムコ

for MZ-2500
3.5インチFD版 価格6,800円

ドルアーガの塔に囚われたカイの救出に向かう勇士ギルの行手には、数々のモンスターと謎が待っていた。各フロアに隠された宝箱を探し出し、カギを拾って最上階に挑め。大人気のドルアーガの新作!

3D ROLE-PLA

GATE OF LA

迷宮へ



迷宮への扉が、今開く。

「お前は，何のために旅をするのだ？」
「…………」
「お前は，何を求めているのだ？」
「希望…そう，希望を求めて旅をしているのです。」
「それならば，お前の希望とは何だ？」
「わかりません。でも，私は希望を見つけるために旅をしているのです。」

剣と魔法と竜の時代，1人の若者が「希望」を求めて旅に出た。そこで行き着いたのが，名も知らぬ大きな島だったのだ。

その島の大地を踏みしめ，若者は大きく息を吸いこみつぶやいた。

「この島に，私の求める『希望』はあるのだろうか………」

いつ終るとも知れない冒険は，今日も続く。

YING GAME

LABYRINTH

の扉



マイコンソフト
電波新聞社 出版販売部
〒141 東京都品川区東五反田1丁目11番15号
電話(03)445-6111

新発売

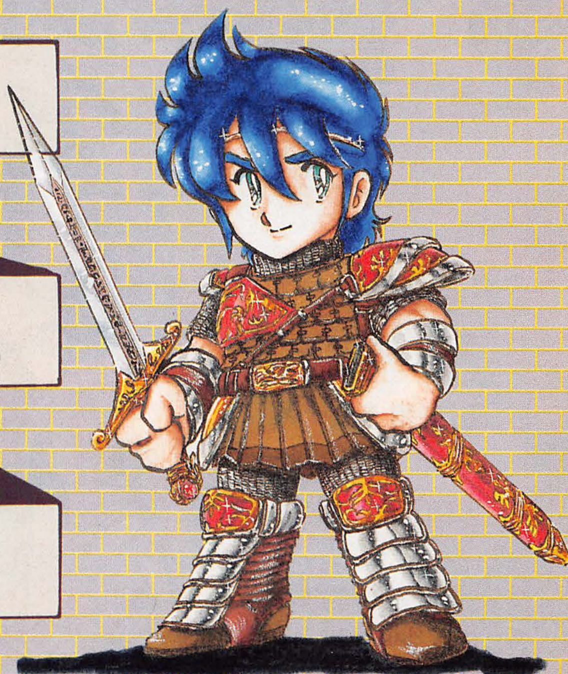
3D ROLE-PLAYING GAME

GATE OF LABYRINTH

迷宮への扉

MZ-1500

QD版 標準価格4,800円




高速3Dグラフィックスで
SPACE HARRIER
©SEGA
DEMPA©

ついに登場。

マイコンソフト
電波新聞社 出版販売部
〒141 東京都品川区東五反田1丁目11番15号
電話(03)445-6111

緊急発売

超自然現象と正体不明の敵により、凶悪な魔生物に占領されたドラゴンランド。正義のドラゴン=ユーライアは、平和を取り戻そうと、ハリアーに助けを求めた。
ハリアーとは、地球からきた、超能力戦士だ。君は、ドラゴンランドをすくい出すことが出来るか?!
PC-6001バージョンではむずかしいとされていたスペース ハリアーをついに高速3Dグラフィックスで実現しました。駆けてゆくハリアーの後姿はそのままに、ドラゴンランドの魔生物たちは、その特徴ある動きで表現しました。思わず体が動いてしまう大迫力の高速スクロール。感動の全16面を存分にお楽しみ下さい。

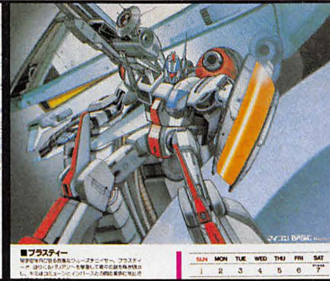
PC-6001 mkII/6601
スペースハリアー

テープ……4,100円
FD(3.5″)……6,200円

STAGE 9

SPACE HARRIER






マイコンBASICマガジン特製カレンダー
限定発売中!!




もうキミの机はファンタジー・ワールド

卓上型カレンダー

標準価格800円
(送料240円)



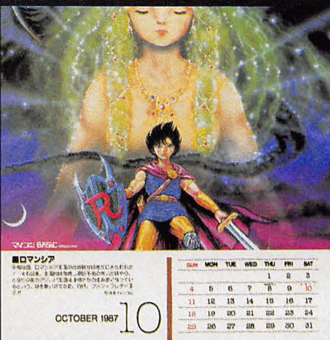
1月 太陽の神殿
(アステカII)
2月 はーりぃふぉっくす
—雪の魔王編—
3月 ブラスティー
4月 ザナドゥ
5月 カサブランカに愛を
6月 地球戦士ライーザ
7月 軽井沢誘拐案内
8月 アルファ
9月 ハイドライドII
10月 ロマンシア
11月 メルヘン・ヴェール
12月 ナイザー

申し込み方法

お申し込みは、電波新聞社出版販売部に現金書留か現金振替え(いずれも送料込みの金額)でお願いします。なお、お近くの電波新聞社各支局、またはキャラクターグッズ取扱い店でもお求めになれます。



マイコンBASICマガジンから、秀作パソコンAVG&RPGのイメージ・イラストをモチーフにした1987年特製カレンダーが発売されました。
今やパソコン・ゲームはAVG、RPGが花ざかり。マイコンBASICマガジンでは、これらの中から、名作といわれるAVG、RPGを選び、そのイメージ・イラストを卓上カレンダーにしました。名作といわれるだけあって、そのイラストはAVGやRPGファンのみならずとも欲しくなるカッコイイものばかり!1か月1点の計12点を卓上型に納め、カレンダー部を切り取れば絵ハガキとしても使えます。キミの机の上に置けば、もうそこはファンタジーの世界。

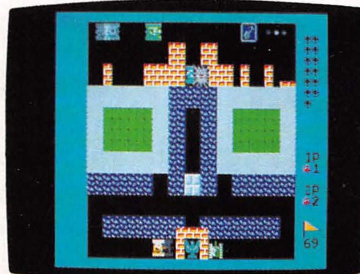



電波新聞社 出版販売部 〒141 東京都品川区東五反田1丁目11番15号 電話(03)445-6111
大阪本社06-203-3361 札幌支局011-641-5591 静岡支局0542-54-6405 金沢支局0762-63-8661 広島支局082-228-5581 名古屋支局052-261-4541 関東総局0273-26-3206 松本支局0263-36-2266 神戸支局078-391-5885 西部本社092-431-7411 仙台支局0222-27-7211 新潟支局0252-45-2526 京都支局075-221-8021 高松支局0878-61-3111 下関支局0832-67-7478 熊本支局096-380-7500 鹿児島支局0992-26-3630

遊気凜凜

マイコンソフト
電波新聞社 出版販売部
〒141 東京都品川区東五反田1丁目11番15号
電話(03)445-6111

「遊びをクリエイトする」ことに情熱をかたむける"ナムコ"から産みだされたビッグタイトル、DECOのみりょくあふれる作品、そしてオリジナル・タイトルを心をこめてパソコンソフトにしました。どの作品もハードの限界にチャレンジした自信作ばかり。お楽しみください。
PRESENTED by DEMPA

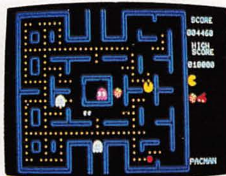


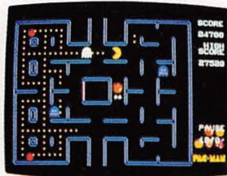


バトルシティー
FM-7 テープ版 定価4,100円
FM-77 3.5インチFD版 定価6,200円

さまざまな障害物がセットされた迷路のような市街地に熱く激しい戦いが展開!

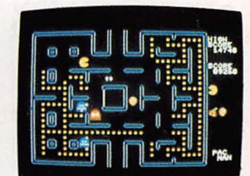
バトル・ゲームの名作「バトルシティ」がオリジナルの興奮をそのままにFM-7/77用で登場しました。ご存知マイタンクは、スペシャルターゲット"★"をとっていくと3段階までパワーアップ。その他にも"ヘルメット"、"時計"、"スコップ"、"手りゅう弾"、"タンク"など、ターゲットタンクを破壊させるといろいろな力を持ったフィーチャーが出現しゲームの流れを大きく変えます。2人で協力してプレイできる2プレイモードや自分で画面を作れるコンストラクション・モード付なのもこのゲームの魅力です。

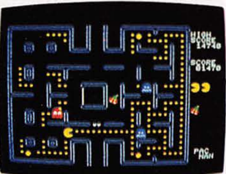

①FM-7パックマン

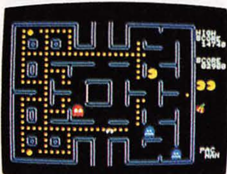

②MZ-1500パックマン


③PC-6001mkIIパックマン

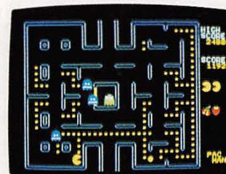

④PC-8001mkIIパックマン


⑤PC-8000mkIISRパックマン


⑥PC-8801パックマン


⑦PC-8801mkIISRパックマン


⑧X1パックマン


⑨MZ-2200パックマン


⑩MZ-2500パックマン


⑪PC-6001mkIIギャラクシアン


⑫PC-8001mkIIギャラクシアン


⑬PC-8801ギャラクシアン


⑭X1ギャラクシアン


⑮FM-7ギャラクシアン

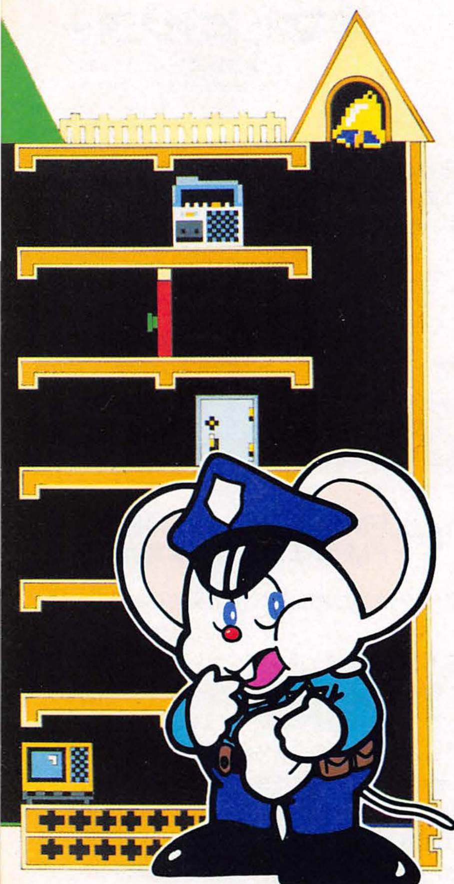
PAC-MAN パックマン

- ①FM-7/77テープ……定価3,500円
- FM-77 3.5インチ……定価5,800円
- ②MZ-1500 QD……定価4,300円
- ③PC-6001mkII/PC-6601/SR テープ……定価3,000円
- ④PC-8001mkIIテープ……定価3,500円
- ⑤PC-8001mkIISRテープ 定価3,500円
- ⑥PC-8801/mkIISR テープ……定価3,500円
- ⑥PC-8801/mkII/mkIISR 5インチ……定価5,800円
- ⑦PC-8801mkIISRテープ……定価3,500円
- ⑦PC-8801mkIISR 5インチ……定価5,800円
- ⑧X1/C/CS/CK/Gテープ……定価3,500円
- ⑧X1D 3インチ……定価5,800円
- ⑧X1turbo/F/G(200ラインモード) 5インチ……定価5,800円
- ⑨MZ-2000/MZ-2200 テープ……定価3,500円
- ⑩MZ-2500 3.5インチ……定価6,500円

GALAXIAN ギャラクシアン

- ⑪PC-6001mkII/SRテープ定価3,000円
- ⑫PC-8001mkIIテープ……定価3,500円
- ⑬PC-8801/mkII/mkIISR テープ……定価3,500円
- ⑬PC-8801/mkII/mkIISR 5インチ……定価5,800円
- ⑭X1/C/CS/CK/G テープ……定価3,500円
- ⑭X1D 3インチ……定価5,800円
- ⑭X1turbo/F/G(200ラインモード) 5インチ……定価5,800円

MAPPY



マッピー for PC-6001mkII/6601 ©株式会社ナムコ

for PC-6001mkII/SR テープ版 定価4,100円
for PC-6601/SR 5インチFD版 定価6,200円

for X1 NEW VIRSION
テープ版 定価3,800円
5インチFD版 定価6,000円

for PC-8001mkII SR
テープ版 定価3,800円

for FM-7…………… テープ版 定価3,800円
for FM-77……… 3.5インチ版 定価6,000円

for MZ-2500…… 3.5インチ版 定価6,500円

for PC-8801mkII/SR テープ版 定価4,100円
5インチFD版 定価6,200円

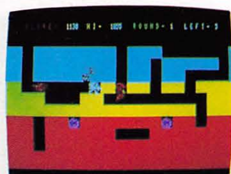
正義感あふれる元気なポリス、マッピー！みんなが大好きなマッピーがPC-6001mkII/6601シリーズで登場しました。このマッピーは、PC-6001のグラフィックスの関係で、ちょっとフトメなのですが、そこがまたかわいいと大人気です。ニャームコやミューキーズもオリジナル以上にユーモラスです。

そして気になるマッピーやニャームコの動きは、PC-6001の性能を最大限に生かしたスムーズな仕上がり。もちろん、楽しさいっぱいのボーナス・ステージもそっくりそのままです。パーフェクト・ボーナスを狙ってみて下さい。

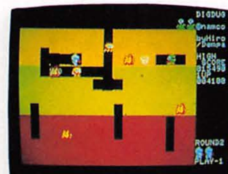
そして、デモ画面もなんとオリジナルと同じ！やっぱり，あのテーマ・ミュージックで始まらないと「マッピーじゃない」、ですものね。

ドアや落とし穴、エンディングにも細かい工夫がたくさんされています。このニューフェースのマッピーはゼッタイおすすめです。

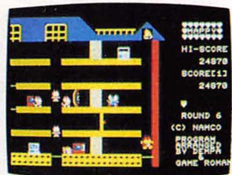

⑯MZ-1500ディグダグ

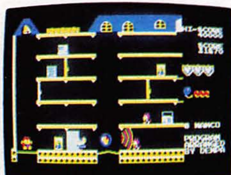

⑰PC-8001ディグダグ


⑱PC-8001mkIISRディグダグ

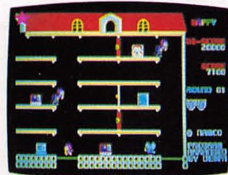

⑲PC-8801ディグダグ

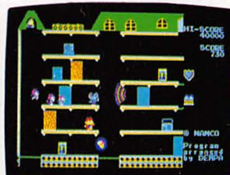

⑳PC-8801mkIISRディグダグ


㉖MZ-1500マッピー

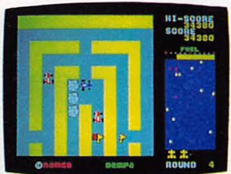

㉗X1マッピー (NEW VIRSION)

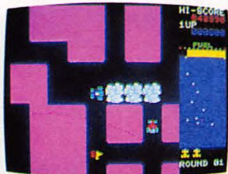

㉘FM-7マッピー


㉙PC-8001mkIISRマッピー


㉚MZ-2500マッピー


㊱FM-7ラリーX


㊲MZ-1500ラリーX


㊳X1ラリーX


㊴PC-6001mkIIグロブダー


㊵MZ-1500グロブダー

⑮ FM-7/77 テープ…………定価3,500円
⑮ FM-77 3.5インチ…………定価5,800円

DIG DUG ディグダグ

⑯ MZ-1500 QD……………定価4,300円
⑰ PC-8001/mkII/mkIISR(Nモード)
テープ……………………定価3,000円
⑱ PC-8001mkIISR
テープ……………………定価3,800円
⑲ PC-8801/mkII テープ…定価3,500円
⑲ PC-8801/mkII 5インチ‥定価5,800円
⑳ PC-8801mkIISR テープ·定価3,800円
⑳ PC-8801mkIISR 5インチ·定価6,000円
㉑ X1/C/CS/CK/G テープ·定価3,500円
㉑ X1D 3インチ………………定価5,800円
㉑ X1turbo/F/G (200ラインモード)
5インチ……………………定価5,800円
㉒ FM-7/77 テープ…………定価3,500円
㉒ FM-77 3.5インチ…………定価5,800円
㉓ FM-77AV 3.5インチ………定価6,000円
㉔ PC-6001mkII/mkIISR テープ 定価3,500円
㉔ PC-6601/SR 3.5インチ…定価5,800円

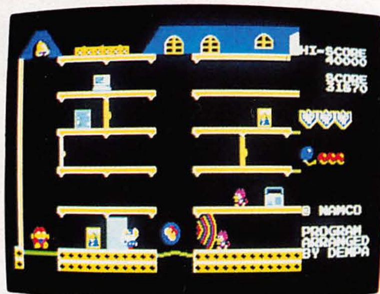
MAPPY マッピー

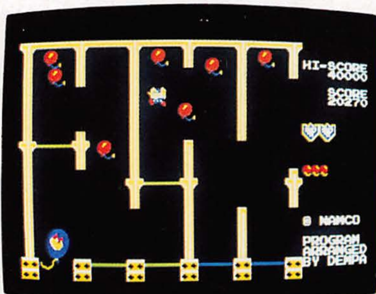
㉕ PC-6001mkII/SR/6601/SR テープ· 定価4,100円
㉕ PC-6601/SR 3.5インチ… 定価6,200円
㉖ MZ-1500 QD……………定価4,300円
㉗ X1/C/CS/CK/G テープ‥定価3,800円
㉗ X1D 3インチ………………定価5,800円
㉗ X1turbo/F/G (200ラインモード)
5インチ……………………定価6,000円
㉘ FM-7/77 テープ…………定価3,800円
㉘ FM-77 3.5インチ…………定価6,000円
㉙ PC-8001mkIISR テープ…定価3,800円
㉚ MZ-2500 3.5インチ………定価6,500円

GALAGA ギャラガ

㉛ PC-9801/E/F/m/U
5インチ……………………各定価6,800円
3.5インチ…………………定価6,800円

マイコンソフト
電波新聞社 出版販売部
〒141 東京都品川区東五反田1丁目11番15号
電話(03)445-6111





◀大好評のX1用NEW VIRSIONマッピー

MAPPY NEW VIRSION for X1シリーズは ここがちがう!

みなさんから「X1用のマッピー・ニューバージョンは、以前のバージョンと、どんなところがちがうのですか?」というご質問をたくさんいただきましたので、お答えいたします。

「ゲーム性、内容共に、現在パソコン版で制作できる、最もオリジナルに近い仕様になっている」というのがその回答です。

もし、現物を見れない場合は、PC-8001mkIISR用のマッピー、MZ-2500用マッピーと同等であるので、ぜひ確認してみてください。

MAPPY NEW VIRSION for X1では、デモ画面にもオリジナル性を追求しました。ニャームコとミューキーズをマッピーが画面右側から左側へと追いかけていき、ゲームのスタート画面になります。マッピーは、右端から1回トランポリンでジャンプし、すぐ左の通路に乗っかり「?」と考えこみます。

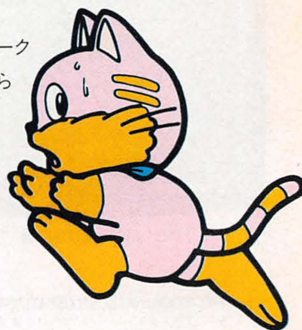
この何げないしぐさが、マッピーという、ストーリー性にあふれたコミカル・チェイス・ゲームの内容を表現しているデモンストレーションなのです。

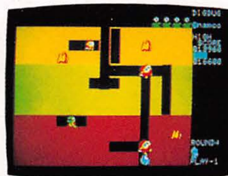
盗品をかくしてあるニャームコ屋敷まで、追せきしてきた、マッピーが、思わず「!?」。そこであの軽快なBGMがスタートしてゲームがはじまり、はじまり、という、ナムコならではのシャレたオープニングではありませんか。

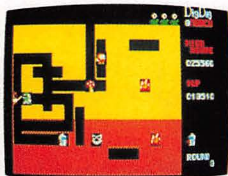
パワー・ドアで大量得点、ドア飛ばし、ワープ、落とし穴など、オリジナルで使えるワザはすべて盛り込み、「ゼビウス以上のデータ量になってしまいました」と、プログラム担当のなにわが言うほど、コリにコッたソフトです。

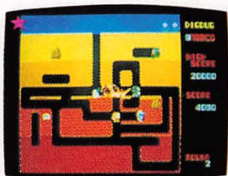
ナムコ・フリークに満足してもらえる内容にしあがった自信があります。ぜひ楽しんで下さい。

(開発室)




㉑X1ディグダグ


㉒FM-7ディグダグ


㉓FM-77AVディグダグ


㉔PC-6001mkIIディグダグ


㉕PC-6001mkIIマッピー


㉛PC-9801ギャラガ


㉜MZ-1500ギャラガ


㉝FM-7ギャラガ

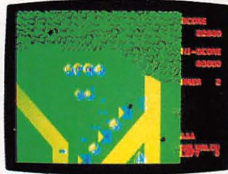

㉞X1ギャラガ


㉟MZ-2500ギャラガ


㊶X1グロブダー


㊷PC-6001タイニーゼビウス


㊸X1ゼビウス


㊹FM-7ゼビウス


㊺PC-8001mkIISRゼビウス

㉜ **MZ-1500** QD……………定価4,500円
㉝ **FM-7/77** テープ…………定価3,800円
㉝ **FM-77** 3.5インチ…………定価6,000円
㉞ **X1/C/CS/CK/G**テープ‥定価3,800円
㉞ **X1turbo/F/G** (200ラインモード)
5インチ……………………定価6,000円
㉟ **MZ-2500** 3.5インチ……定価6,500円

RALLY-X ラリーX

㊱ **FM-7/77** テープ…………定価3,500円
㊱ **FM-77** 3.5インチ…………定価5,800円
㊲ **MZ-1500** QD……………定価4,300円
㊳ **X1/C/CS/CK/G**テープ‥定価3,800円
㊳ **X1turbo/F/G** (200ラインモード)
5インチ……………………定価6,000円

GROBDA グロブダー

㊴ **PC-6001mkII/SR/6601/SR**
テープ……………………定価3,800円
㊴ **PC-6601/SR** 3.5インチ…定価6,000円
㊵ **MZ-1500** QD……………定価4,500円
㊶ **X1/C/CS/CK/G**テープ…定価3,800円
㊶ **X1turbo/F/G** (200ラインモード)
5インチ……………………定価6,000円
※**PC-8001mkIISR**テープ 定価3,800円
※**PC-8801mkIISR**テープ 定価3,800円
※**PC-8801mkIISR**5インチ 定価6,000円

TINY XEVIOUS タイニーゼビウス

㊷ **PC-6001/mkII/6601/SR**
テープ……………………定価3,500円

XEVIOUS ゼビウス

㊸ **X1/C/CS/CK/G** テープ
ソフト+ジョイスティック………定価5,900円
㊸ **X1D** 3インチ
ソフト+ジョイスティック………定価7,500円
㊸ **X1turbo/F/G** (200ラインモード)5インチ
ソフト+ジョイスティック………定価7,500円
㊹ **FM-NEW7/FM-7** 5インチ
ソフト+ジョイスティック………定価9,300円
㊹ **FM-77** 3.5インチ
ソフト+ジョイスティック………定価9,300円





▲ PC-8001mkIISR版 ©株式会社ナムコ

グロブダー

for X1シリーズ テープ版3,800円 5インチ版6,000円
for PC-8801mkIISR テープ版3,800円 5インチ版6,000円
PC-8001mkIISR テープ版3,800円

全99ラウンドにわたってくり広げられる4種のロボット・マシーンとの〝バトリング〟ゲームです。

シールド・バリア能力と、キャノン砲を発射する能力のある自機をあやつって、エナミータンク（ザッパーを装備）、ハイパータンク（ハイスピード・ザッパーとシールドを装備）、フロッサー（追尾式ザッパーを装備）、フォートレス（追尾式ハイパー・ザッパーを装備）と戦います。

スコアは1機1機やっつけていてはのびません。敵の動きをよく読み、誘爆させることで高得点が得られます。また、設置されている障害物を上手に利用しないとクリアできないような、頭脳的な作戦も要求される奥深いゲームです。コンティニュー機能も付いてます。

for PC-6001mkII/SR/6601/SR
テープ版……3,800円
3.5インチ版……6,000円
for MZ-1500 QD版……4,500円

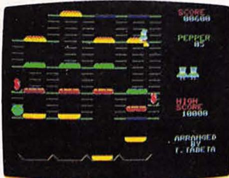

㊻MZ-2500ゼビウス

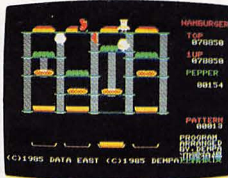

㊼PC-6001mkIIタイニーゼビウス


㊽MZ-1500ドルアーガの塔


㊾FM-77AVドルアーガの塔

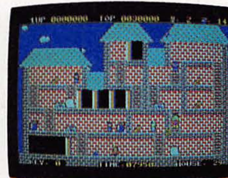

㊿MZ-2500ドルアーガの塔


56PC-8001mkIISRハンバーガー


57X1ハンバーガー


58MZ-1500バーニン'ラバー


59X1バーニンラバー


60MZ-1500デーモン・クリスタル


66PC-8001mkIISRゼノン


67PC-8801ゼノン


68X1ゼノン


69PC-8801ガンマー・ファイブ


70X1ガンマー・ファイブ

㊺PC-8001mkIISR テープ・定価4,300円
㊻MZ-2500 3.5インチ……定価6,800円
㊻MZ-2500 3.5インチ
ソフト+ジョイスティック……定価8,800円

TINY XEVIOUS mkII
タイニーゼビウスマークII
㊼PC-6001mkIISR/6601/SR
テープ……定価3,500円
㊼PC-6601/SR 3.5インチ…定価5,800円

THE TOWER OF DRUAGA
ドルアーガの塔
㊽MZ-1500 QD……定価4,800円
㊾FM-77AV 3.5インチ……定価6,000円
㊿MZ-2500 3.5インチ……近日発売
51 X1/C/CS/CK/Gテープ‥定価3,800円
51 X1 turbo/F/G(200ラインモード)5インチ‥定価6,000円

BOSCONIAN ボスコニアン
52 PC-6001mkII/SR/6601/SR
テープ……定価3,800円
52 PC-6601/SR 3.5インチ…定価6,000円

BATTLE CITY バトルシティー
53 MZ-1500 QD……定価4,500円
53 X1/C/CS/CK/Gテープ‥定価3,800円
53 X1turbo/F/G（200ラインモード）
5インチ……定価6,000円

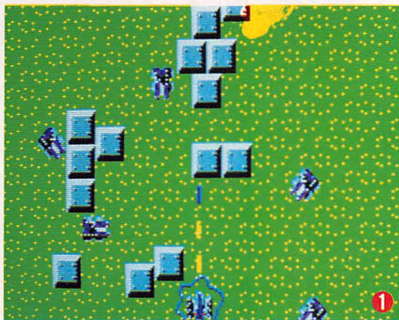
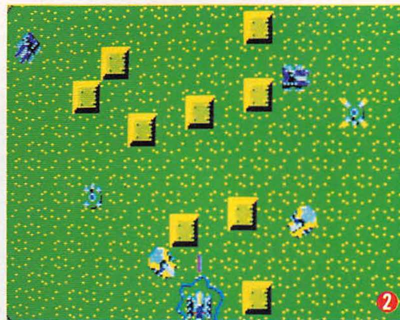
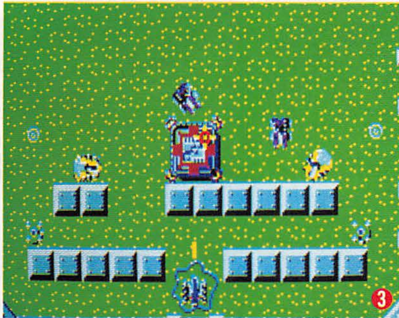
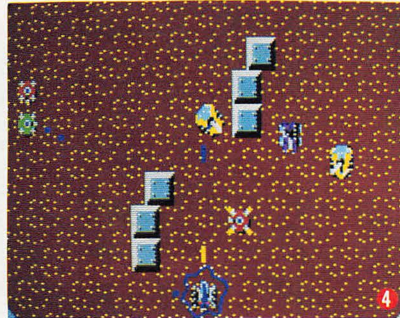
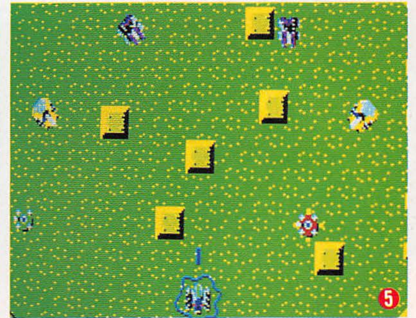
BURGER TIME ハンバーガー
54 MSX ROM……定価4,500円
55 MZ-1500 QD……定価4,300円
56 PC-8001mkIISR テープ 定価4,000円
57 X1/C/CS/CK/G テープ 定価3,800円
57 X1turbo/F/G（200ラインモード）
5インチ……定価6,000円

BURNIN'RUBBER バーニン'ラバー
58 MZ-1500 QD……定価4,300円
59 X1/C/CS/CK/Gテープ‥定価3,800円
59 X1 turbo/F/G 5インチ……定価6,000円

DEMON CRYSTAL
デーモン・クリスタル
60 MZ-1500 QD……定価4,500円

●全国マイコンショップ及び電波新聞社本社・支局でお求め下さい。

マイコンソフト
電波新聞社 出版販売部
〒141 東京都品川区東五反田1丁目11番15号
電話(03)445-6111

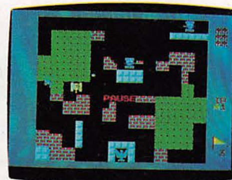
写真は、ハードの機能をフルに生かしたPC-8001mkIISRとPC-8801mkIISRバージョンのものです。

撃破した敵マシーンの残がい、「ゲットレディ！」と言う音声合成等、シンプルで楽しめるシューティング・ゲームを創った……という本ソフトのゲーム・デザイナー遠藤雅伸氏の意をくみ、オリジナルのゲーム性を十分に表現した、一味ちがう思考戦闘ゲームの自信作です。

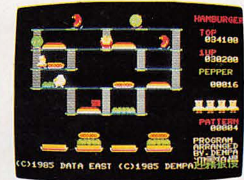
❶誘爆で得点かせぎをするにはもってこいの2面。上手にエナミークンクをまとめよう
❷順番に各面をクリアしていくと、ゲーム・フィールドの色が変わるのもオリジナルどおり
❸出た！最強のフォートレス。フォートレスを破壊することもできるのだ！ガンバレッ！
❹ハイパータンクは強い！フロッサーはしつこい！クリアがたいへんな39面の画面
❺しゃへい物が少なく、一しゅんも気を許せない49面。キミはどう戦いぬくか？


51 X1ドルアーガの塔

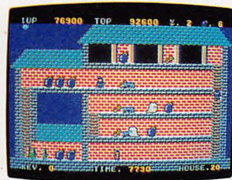

52 PC-6001mkIIボスコニアン


53 MZ-1500/X1バトルシティー


54 MSXハンバーガー


55 MZ-1500ハンバーガー


61 PC-8001mkIISRデーモン・クリスタル


62 PC-8801mkII/SRデーモン・クリスタル

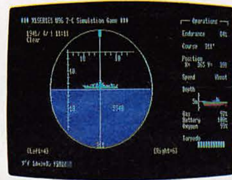

63 X1デーモン・クリスタル

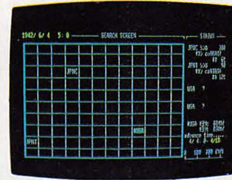

64 MSXデーモンクリスタル

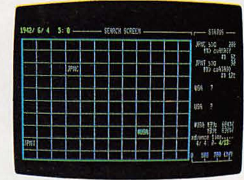

65 MZ-1500ナイザー


71 FM-7 U-ボート


72 PC-8001mkII U-ボート


73 X1 U-ボート


74 FM-7ミッドウェイ


75 PC-8001ミッドウェイ

61 PC-8001mkIISR テープ 定価4,000円
62 PC-8801mkII/mkIISR テープ 定価4,000円
62 PC-8801mkII/mkIISR
5インチ……定価6,200円
63 X1/C/CS/CK/G テープ・定価4,000円
63 X1turbo/F/G (200ラインモード)
5インチ……定価6,200円
64 MSX ROM……定価4,800円

KNITHER (DEMON CRYSTAL II) ナイザー

65 MZ-1500 QD……定価4,800円

ZENON ゼノン

66 PC-8001mkIISR/PC-8801mkIISR テープ(FM音源対応)……定価3,800円
67 PC-8801/mkII/SR テープ 定価3,800円
67 PC-8801mkIISR
5インチ(FM音源対応)……定価5,800円
67 PC-8801/mkII/SR
5インチ……定価5,800円
68 X1/C/CS/CK/G テープ・定価3,800円
68 X1D 3インチ……定価5,800円
68 X1turbo/F/G (200ラインモード)
5インチ……定価5,800円

GAMMA 5 ガンマー・ファイブ

69 PC-8801/mkII 5インチ・定価6,500円
69 PC-8801mkIISR
5インチ(FM音源対応)……定価6,500円
70 X1turbo/F/G (200ラインモード)
5インチ……定価6,500円
70 X1/C/CS/CK/G テープ・定価4,300円

U-BOAT U-ボート

71 FM-7/77 テープ……定価3,800円
72 PC-8001mkII テープ……定価3,800円
73 X1/C/CS/CK/G テープ・定価3,800円

MID WAY ミッドウェイ

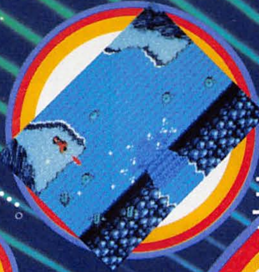
74 FM-7/77 テープ……定価3,800円
75 PC-8001/mkIISR (Nモード)
テープ……定価3,800円

在庫がない場合は取寄せてもらえます。また、通信販売も行なっていますので307ページを参照して下さい。

KONAMI

宇宙の息づかいが聞こえてくる…。

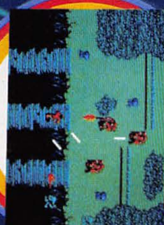




西暦一九八七、語り継がれた神話が
スーパーソフトとなった。

コナミのゲームが神話の世界に拡がる。

キミの部屋が魅体験ゾーンと化す。



シューティングとロールプレイングで
ダブルエキサイティング!



行く手をさえぎる、ふたつの大きな謎。

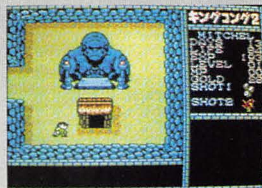


好評発売中

甦る伝説（よみがえ）
キングコング2

©KONAMI 1986

MSX2対応
1Mビット





画面をゆるがす、キングコングパワー。

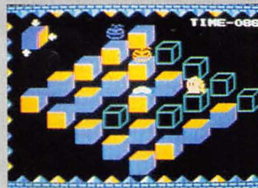
映画史上最高のヒーロー、キングコングが画面に登場した。超大型感覚のオモシロサと興奮。レディコングを救い出すのが、キミに与えられた使命だ。

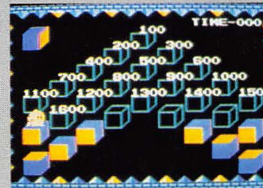
価格 5,800円

Q*bert™

©KONAMI 1986

MSX対応





加速度つきのオモシロサなんだぜいっ!

パパもワクワク、ママもハラハラのパズル型ゲーム。プレイヤーのパワーアップ性や敵の追跡性も加味されていて、思わず体感！となることうけあいっ。

価格 4,800円

コナミスーパーソフト第一弾



火の鳥

HINO TORI

~鳳凰編~

©角川春樹事務所/東北新社

はたして、隠しステージに進める条件とは?

火の鳥。それは、永遠の命、宇宙の真理……。

ご存じ、手塚治虫のライフワークともいうべき「火の鳥」が、ついにMSX2に登場！
過去から未来まで地上の全てを見守っている神の使いとして、永遠の命をもつ伝説の鳥—〈火の鳥〉。その火の鳥にまつわる品々を捜し出すのがゲーム攻略のためのキーポイントとなる。しかしそれだけではない。立ちはだかる2つの大き謎。そして、隠しステージに進める条件とは、一体何なのか——。指先のテクニックだけじゃ不充分だ。キミの正義の心が試される。

権力への怒りを込めて、立ち上がる「我王」。

ときは、平城京。見かけの華やかさとは裏腹に、自らの欲望を満たすことしか知らぬ権力者たちと、彼らの醜い心にとりついた悪霊どもの巣と化している都。
仏師「我王」は、その荒廃した都から民衆を守るために、悪霊退治の旅に出かけた。しかし、悪霊の侵略は、思いの外進んでいた。はたして、次から次へと現われる悪霊どもを一掃する手段はあるのか。

MSX2対応 1Mビット

1月中旬発売予定 価格5,800円

© KONAMI 1987

正義の心をもっている者しか、クリアできない画面…。

ついに登場!

がんばれゴエモン！

からくり道中



待望！ファミコンで大人気の「ガンバレゴエモン！からくり道中」のMSX2用バージョン。おもしろさも楽しさもパワーアップされて新発売だよ。1月下旬発売予価5,800円

話題騒然

Manual For School

Nan?Da

価格380円



キミは、もう月刊「Nan?Da」のウワサを聞いたか。ティーンエージャーのための放課後おもしろマガジンだ。ゲームだけじゃなく、ファッションからスポーツまで、アソビ情報をド～ンと満載。キミの笑顔も満開になること確実。毎月12日発売だよ。

●MSXマークはアスキーの商標です。
●掲載上の画面は予告なく変更されることがあります。

コナミ株式会社

〒101 東京都千代田区神田神保町3丁目25
新製品情報 関東地区 03-262-9110
関西地区 06-334-0399

namcot

ドラゴンバスター DRAGON BUSTER

新発売!

スリルとエキサイティングな戦いが'87年新春を席巻する!!





ローレンス王国のセリア姫が
ドラゴンに誘拐されてしまった。
勇者クロービスは姫を魔物達から
救い出すため戦いの旅に出発した。
クロービスを最強の勇者に育て、
グレートドラゴンを倒せ!
最初にセリア姫を救い出すのは誰だ!!

¥4,900
(ハードケース入)



エモーショナル・トイ

べらんめい人形 がんこ職人



¥2,300

はげまし人形 龍馬くん



¥2,300

ファミリー コンピュータTM用カセット 好評発売中

スーパーゼビウス ガンプの謎



¥4,900 (ハードケース入)

マッピーランド



¥3,900 (ハードケース入)

プロ野球 ファミリースタジアム



¥3,900 (ハードケース入)

メトロクロス



¥3,900 (ハードケース入)

ファンタジー ボードゲーム

01 ザ・タワー オブ ドルアーガ



¥3,600

02 パックランド



¥3,600

03 ドラゴンバスター 新発売



¥3,000

ハンディ ボードゲーム

ワルキューレの冒険 時の鍵伝説 新発売



¥1,500

スーパーゼビウス ガンプの謎



¥1,500

ファミリー コンピュータTM用 カセット好評発売中。

お求めは電波新聞社(本社、各支局)ソフト販売部に現金書留もしくは郵便振替にてお申込み下さい。送料1本200円、2本300円、3本400円、5本以上送料サービス。尚、販売店様の御注文も下記支社・支局にお問合せ下さい。但し、「がんこ職人」「龍馬くん」「ボードゲーム版ドラゴンバスター」は電波新聞社では取り扱ってません。

電波新聞社 出版販売部 〒141 東京都品川区東五反田1丁目11番15号 電話 (03) 445-6111
大阪本社 06-203-3361 札幌支局 011-641 5591 静岡支局 0542-54-6405 金沢支局 0762-63-8661 広島支局 082-228-5581 名古屋支局 052-261-4541 関東総局 0273-26-3206 松本支局 0263-36-2266 神戸支局 078-391-5885 西部本社 092-431-7411 仙台支局 0222-27-7211 新潟支局 0252-45-2526 京都支局 075-221-8021 高松支局 0878-61-3111 下関支局 0832-67-7478 熊本支局 096-380-7500 鹿児島支局 0992-26-3630

がんばれ!ニッポン!



JGS 1021
株式会社ナムコはオリンピックキャンペーンのオフィシャルスポンサーです。



2001年の大人(クリエイター)たちへ。

ナムコット情報局
東京 ☎03-750-7700
横浜 ☎045-541-0000
高松 ☎0878-31-7651

「遊び」をクリエイトする――株式会社ナムコ

dexter SOFT CATALOGUE

全ソフト大紹介—日本デクスタ編—

ピピ
フォーメーションZ
忍者くん
忍者じゃじゃ丸くん
シティコネクション



ナイトシェード
ナイトロアー
ガンフライト
エイリアンエイト
ストレンジ・ループ

PiPi

オウムのピピの大冒険

対応機種
MSX/MSX2（16Kバイト以上）
価格：4,800円（ROM）



●操作方法

1プレイヤー，2プレイヤーともにジョイスティック，キーボードどちらでもプレイできます。最初にどちらを使うか決めてください。

●ジョイスティックの場合
レバー→4方向操作
ドリガ1，2は使いません。

●キーボードの場合
カーソル移動キー→4方向操作

●ストーリー

ここは，怪獣メンダマが支配するMENDARM王国である。メンダマ国王はことのほか，鳥肉が好物で，近くの国から小鳥をさらってきては食べてしまう。

小鳥の楽園から連れてこられた小鳥たちが閉じ込められるのは、王国の地下にあるグルグル牢である。四つの迷路によって構成されたグルグル牢には恐ろしいガラガラヘビが放されている。しかも，出口には猛獣BOW－BOWが見張っているのだ。昼寝の最中に誘拐されてきたオウムのPiPiは，勇かんにも，このグルグル牢から脱出をくわだてた。おしりをふりふり迷路を駆けるPiPiだが，もう時間はわずかしかない。急げや急げ！　牢の外には楽園が待っている！

ゲームは迷路中のブロックをPiPiの足あとで囲んでくずしていき，すべて壊したあとにBOW－BOWの守る出口から脱出すれば1レベル・クリアです。

●登場キャラクター

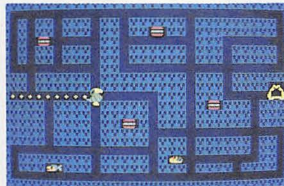
●PiPi

お尻ふりふり迷路を駆け回るこのゲームの主人公。迷路からすぐ逃げたいのはやまやまだけど，何せ出口を見張ってるBOW－BOWはブロックをすべて破壊してからじゃないと通してくれないので，危険なガラガラヘビたちのうろつく中を走り回らなきゃいけないのだ。でもだいじょうぶ，ブロックの中のハンバーガーやアイスクリームがPiPiにパワーを与えてくれる。ヘビが赤くなってるうちに食べてしまおう。

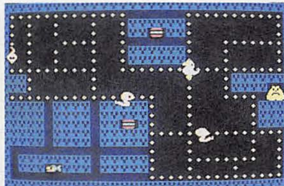
※PiPiは一度足あとをつけた通路を歩くと，せっかくつけた足あとを消してしまうので注意！

●ガラガラヘビ

グルグル牢をうろつく，いやな毒ヘビ。でも，赤



▲MAZE－1のパワーアップ・アイテムはハンバーガーだ。ま，最初の面だからカンタンでしょ？



▲パワーアップするとガラガラヘビたちは赤になって，白くなったパワーPiPiから逃げ回る。このスキにどんどんブロックをくずせ！



▲MAZE－2はアイスキャンディを食べて逆襲だ。この面はわずかにブロックが多いぞ

くなったときだけはPiPiの天下。つぎつぎにエサにしてしまえるぞ。なお,こいつらはラウンド1では3匹だけど，ラウンド2では4匹に増え，ラウンド3以降では5匹になる。さらにはスピードまでアップするので，ジャマなことキワまりない。くれぐれもはさまれないよう気をつけてくれよ。

●怪獣メンダマ

タイムが半分を切ると出現するMENDARM王国の守護神。こいつはなんとPiPiの足あとを消してしまうのだ。一度出現すると面クリアするまで居座り続けるし，さすが守護神だけある手ごわさだな。PiPiがパワーアップしてもやっつけられないしね（素通りはできるよ)。

●猛獣BOW-BOW

出口をそれぞれ固める番犬だ。ブロックを全部くずしてしまえば何の危害も加えてこないけど，ブロックを残したままで迷路を脱出しようとすると素早くかみついてくる。

●ボーナス・キャラクター

●ノーマル・ボーナス

各レベルに4個ずつあり，これが入ったブロックをくずすと5秒間だけ PiPi は白くなってガラガラヘビを食べることができる。ただしBOW−BOWの前はやっぱり通れないよ。

レベル1→パワー・ハンバーガー
レベル2→パワー・柿
レベル3→パワー・アイスクリーム
レベル4→パワー・ピーナッツ

●スペシャル・ボーナス

これを取ると得点が加算される。1レベルに1個，パワー・フィッシュだ。

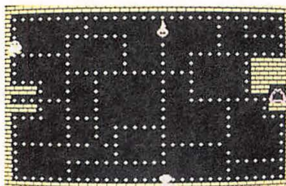
●タイマー・ボーナス

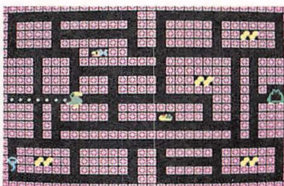
このパワー・ブレッドはゆっくりと点滅を続けていて，出現している間にブロックを壊せばすべての敵は数秒間消えてしまうぞ（もちろんBOW−BOWは別だけど)。1レベルに1個しかないので，なるべく出現しているときにブロックをくずすようにしよう。

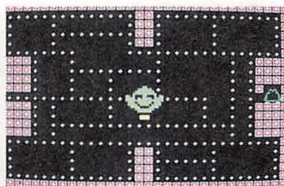
●コメント

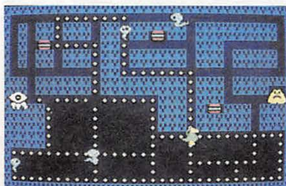
いわゆる「ドットイート・タイプ」のゲームとは一味ちがう迷路ゲームだ。基本的には，すべてのブロックをくずすために迷路をくまなく走破しなければいけないんだけど，なにしろ一度通ったところをまた通るとせっかくの足跡とが消えちゃうんだから，そこはちいとばかし頭を使うぞ。面が進めば進むほどガラガラヘビたちには手こずるし，時間が過ぎれば怪獣メンダマまででてくるからクリアしづらいったらありゃしない。4レベルで1ラウンドのこのゲーム，いったい何ラウンドまで行けるかな？

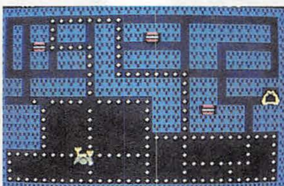
▲MAZE−3。妙な形のブロックが多いのでけっこうむずかしいぞ。柿でパワーアップだ


▲MAZEクリア。すべてのブロックをくずしちゃえば，番犬BOW−BOWも手をだせない


▲MAZE−4。ラウンドのしめくりの面だけに，なかなかムズい。ピーナッツでパワーアップ！


▲ラウンド・クリアで喜ぶPiPi。だがアマい！　ラウンド2が待っているのだ!!


▲恐怖の守護神メンダマ登場！　PiPiの足あとを消してしまう強敵だぞ。パワーアップで動きを止めろ！


▲哀れPiPiはあえなくガラガラヘビの毒牙に……。ひっくり返って足をバタバタさせるようすがカワイソウ



▲ゲーム・オーバー。しかしめげるな皆の衆。めざせ99万点！

フォーメーションZ

FORMATION Z

フォーメーションZ

対応機種
MSX/MSX2(ROM)
X1シリーズ(テープ,5"FD)
PC-8801シリーズ(テープ,5"FD)
FM-7/77シリーズ(テープ,3.5"FD)
価　格:
ROM版　5,700円
テープ版　各4,500円
FD版　各6,800円



●操作方法(MSX)

ジョイスティック,キーボードのどちらでもプレイ可能。

1PLAYER時

●キーボードの場合

カーソル・キー:上→上昇
　　　　　　　下→ファイター下降
　　　　　　　左→減速
　　　　　　　右→加速

[GRAPH] キー:ジャンプ変身キー

スペース・キー:パルス・レーザー発射キー
(押し続けるとビッグバンが発射される。)

●ジョイスティックの場合

レバー　:4方向操作
トリガ1:ジャンプ変身キー
トリガ2:パルス・レーザー/ビッグバン発射ボタン

2PLAYER時

●キーボードの場合

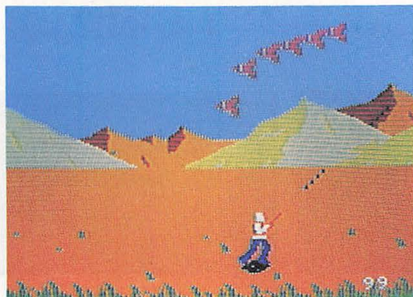
2プレイヤー目は多少操作キーが異なります。

リターン・キー:ジャンプ変身キー

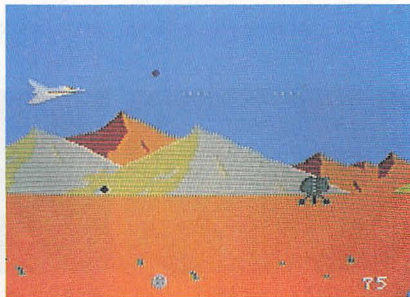
[BS] キー:パルス・レーザー/ビッグバン発射キー

●ジョイスティックの場合

1プレイヤー時と同じです。



▲地上形態のイクスペルに襲いかかるギルダの編隊。スタート直後の戦闘だ



▲重戦闘機ヘヴラムは弾をしつこく撃ってくるので,思わず空中形態になってしまいました

●ストーリー

西暦2701年，地球連邦は連邦軍第９特殊機甲師団（惑星ザナックを本拠地とする）の反乱により総攻撃を受けた。

半壊滅状態に追い込まれた地球連邦はザナック軍の特殊兵器に対抗するべく，かねてから開発中で当時試作段階にあった形態可変戦闘メカ〝イクスペル〟の開発を急いだが，日ましに激しくなってくるザナック軍の攻撃に耐えかねて，ついにまだ未完成の状態にあった〝イクスペル〟の出撃を決意した。

●ゲーム展開

ゲームは平原戦，海上空中戦，砂漠戦と進んでいき，再び海上にでて，ザナック軍の前線機動要塞〝S・T・Y〟との戦いとなります。

これを倒すと舞台は宇宙へと移り，浮遊大陸戦のあと宇宙空間で機動要塞〝ジズイリアム〟と対戦して，１パターン終了です。

●登場キャラクター

●イクスペル(IXPEL)

状況に応じて，その形態を地球用(ロボット)と空中用(戦闘機)とに自由に変化できるメカ。武装は105㎜のビーム・キャノンでつぎの２種類の攻撃が可能。

パルス・レーザー：高速発射が可能だが，大型兵器には通用しないという欠点をもつ。

ビッグバン：発射速度は遅いが，貫通力を持った強力な兵器。戦車や機動要塞の破壊には，これじゃなきゃダメ。

イクスペルは空中形態になるとエネルギーを大量に消費するので（ロボット型ではエネルギーが減らない），ときおり地表のエネルギー・コアを取って，エネルギーをストックしておかなくちゃいけない。というのも海を越えるには少なくとも50ポイントが必要だからだ。途中でエネルギーが切れると墜落してアウト！



なお,イクスペルの持ち数はゲーム・スタート時に３機で，得点が10,000点と30,000点でそれぞれ１機ずつ追加される。

●ギルダ（GUILDA)

ザナック軍の無人戦闘機。突然スピードをあげて突っ込んでくるので注意が必要だ。ただし，攻撃パターンが数種類なので慣れると，さほど苦にならないよ。

●アエロン（AERON)

地表をふわり，ふわりと漂う浮遊機雷。地上形態のまま正面にパルス・レーザーを連射していれば破壊できる。

●ピグ（PIG)

飛行能力を持つ多目的地雷。空中形態のときに上空を通過すると飛びあがってくるジャマ者。

こいつとギルダがいっしょにでてくるとやっかいだぞ！

●アールズィー（RZ)

ピグの改良型。水中から発射される。しかし上空にいればたいてい飛んでこない。

●ヘヴラム（HEVRAM)

重戦闘機。ばかすか弾を撃つばかりか，かなりしつこくでてくる敵だ。こいつが攻撃してきたら空中形態になったほうがいいぞ。

●ストラトス・ブライア(Storatos Brier)

反物質生物〝ラ・ブライア〟にサイコ・コントロール・ユニットを装着した生物兵器ということだが，連なってでてくるだけでほとんど実害はない。



▲高高度飛行をすると雲がでる。またもやギルダたちがイクスペルを狙ってるぞ



▲海を越えるとピラミッドやスフィンクスの立ち並ぶ大砂漠へ。重戦車ヘラはビッグバンでないと破壊できないよ



▲２度目の海を進むと前線機動要塞S・T・Yが上空から出現する。上部の砲塔にビッグバンを撃て！

●ミラージュ（MIRAGE）
亜空間移送型攻撃ユニット。突然空中に出現して弾を発射してはまた消えるので，狙い撃ちにしようにもできないヤツだ。

●ヘラ（HELA）
ザナック軍の大型戦車。ビッグバンでなければ破壊できないうえ，地上形態のときは下向きに撃たないと当たらないのでむずかしい敵だ。ジャンプでかわすのがいいだろう。

●サトウ・テム・コル・ボワク（S・T・Y）
砂漠のあとの海上に出現する前線機動要塞。装甲が強力でビッグバンでも通用しないが，上部回転砲塔がウィーク・ポイントだ。
ただし，弾をやたらバラまくので狙ってる余裕はないね。

●ニジ・アドウ（NIZIADU）
ジズィリアムの護衛艦。上下に動きながら激しく攻撃してくる。ビッグバンで破壊できるけど，こいつらは放っておいて本体を狙ったほうがいいだろう。

●ジズィリアム（GIZILIUM）
ザナック攻撃師団の母船となる大型機動要塞。鈍重だが装甲が厚く，中央のコアを狙わないとビッグバンでも効果がない。でも攻撃がきつくてとても狙いがつけられないから，ひたすらビッグバンを連射するしか道はないぞ！

●コメント

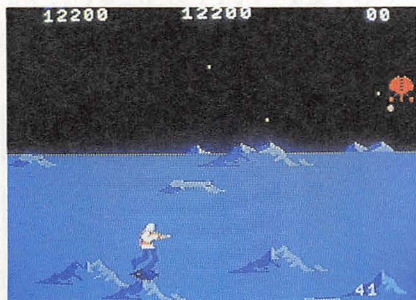
飛行形態から白兵戦用ロボットへ，そしてまた空へと自在にその姿を変化させる最新鋭戦闘メカ・イクスペル。ゲーム・センターにはじめてこれがでたときは，みんな驚きましたねー。ロボット・アニメではおなじみの変形だけど，それを操縦するってのはなかなかなかったし，かなりむずかしいゲームだったから，1パターン・クリアできなかった人はかなりいるんじゃないかな？　そんな君でも，手持ちのMSXをはじめとするパソコンで雪辱戦ができるぞ！　ヘヴラムのしつっこい攻撃はもとより，S・T・Yの猛攻や大型艦ジズィリアムとの激戦など，スリリングに展開するシーンは刺激十分。流れる背景に気をとられてると，あっというまに撃墜される手ごわさだ。ここは一丁気合い入れてやりましゅか！



▲S・T・Yを破壊し，大気圏を脱出するイクスペル。つぎはザナック軍の本拠だ



▲浮遊大陸を越え，宇宙戦へ。宇宙タイプのギルダが編隊を組んで迫る！



▲浮遊大陸上での戦闘だ。宇宙用のヘヴラムが容赦(しゃ)のない攻撃をしてくる



▲機動大型要塞ジズィリアムの出現。護衛艦ニジ・エイダスとニジ・アドウが上下を守る，難攻不落のザナック軍旗艦だ

忍者くん

魔城の冒険

対応機種
MSX/MSX2(16Kバイト以上)
X1シリーズ(テープ,5"FD)
FM-7/77シリーズ(テープ,3.5"FD,5"FD)
PC-8801SRシリーズ(テープ,5"FD)
ROM版 5,700円
FD版 各6,800円
テープ版 各4,500円



●操作方法(MSX)

ジョイスティック，キーボードのどちらを使ってプレイするか，また，1人用（1PLAYER）か，2人用（2PLAYER）かを選びます。

●ジョイスティックの場合

レバー：左右2方向操作
トリガ1：ジャンプ・ボタン
トリガ2：アタック・ボタン

●キーボードの場合

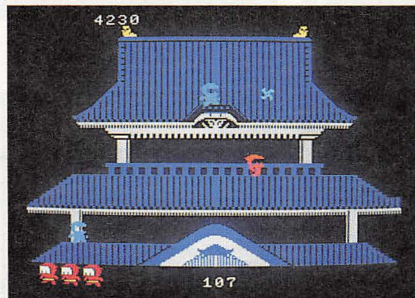
カーソル移動キー：左右2方向操作
スペース・キー：ジャンプ・ボタン
GRAPH キー：アタック・ボタン

※レバー（またはカーソル）を左右に動かし，走りながらジャンプ・ボタンを押すと，つぎのフロアへジャンプ，ジャンプ・ボタンのみ押すと降下します。

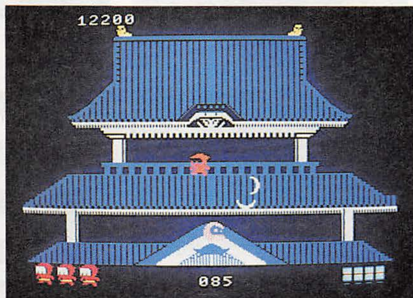
●ストーリー

宝物をねらって，魔物たちがお城に侵入した。そのことに，いち早く気づいた忍者くんは，勇敢にもたった1人で魔城に乗り込んでいった。

敵は全部で8種族，それぞれがちがう武器を持って忍者くんに襲いかかる。敵はなかなかの頭脳の持ち主で，忍者くんの攻撃を容易にかわし不意



▲忍者くんと同じ武器を使う黒子。なあに，あわてずさわがず，やっつけちゃおう。しっかし黒子というよりは青子だねえ



▲ご覧のとおり，だるまのカマはななめに飛んでくる。困ったもんである

に攻めてくる。忍者くんは相手の行動をよみ，すばやく倒して，奪われた宝物を取りもどさなくてはならない。

すべての敵を倒して，お城を守れ!!

●登場キャラクター

●忍者くん

このゲームの主人公。たった1人で魔城の敵と戦う。

●KUROKO（黒子）

一番目の敵がこれ。忍者くんと同じ武器「手裏剣」を使う。基本的に楽勝キャラクターだ。

●DARUMA（だるま）

手も足もないのに武器を投げてくる，とんでもないヤツ。こいつの投げるカマは忍者くんを追尾してくるので，上下に逃げると危険だぞ。

●KABUKI（カブキ）

放射状に爆弾を投げるイヤぁな敵。この爆弾は忍者くんと同じ高さになるまで爆発しないで落ちてくるので，下に逃げるのは無意味だ。戦いが長引くと雨あられと爆弾が降ってくる！

●ONIKKO（雷小僧）

「わーい，ジャリ天だ」なんて喜んでちゃダメだぞ。かわいい外見に似合わず，放つカミナリはかなり手ごわい！　忍者くんの手裏剣よりはるかに速いこのカミナリを連射されては，とても相殺できるもんじゃない。撃たれる前に撃て！

●OSHISHI（おしし）

これまたとんでもない武器を使うのがこのOSHISHI。こいつの吐く炎はあっちこっちに燃えうつるのだ。この炎は忍者くんの手裏剣を止めてしまうばかりか，なかなか消えないので，うまく倒していかないとどんどん追いつめられる。

それにこの敵は忍者くんをはね飛ばすのが得意ときてる。炎の中に押し込まれないように気をつけろ!!

●GAIKOTSU（ガイコツ）

こいつの武器は画面の端まで届く短刀のつるべ撃ちだ。ONIKKOタイプの攻撃パターンだけどさらに強力！　同一線上になった瞬間倒さないと，やられるのはこっちだ。

●TOKAGE（トカゲ）

忍者くんの攻撃をひょいひょいとかわす身軽さをみせるなかなかの強もの。こいつが「ぽはー」と吐く炎は遅いながらも確実に忍者くんを追ってくる。

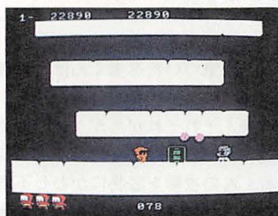
ビデオゲーム版では，白いノドもとをみせてジャンプする姿が愛らしかったおちゃめな敵だ。

●YOROI（ヨロイ）

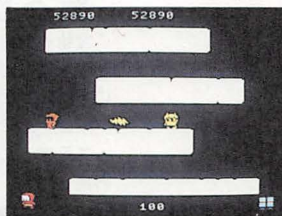
文句なしに最強最悪の敵だ。なにしろ忍者くんの手裏剣がそのままでは通用しないのだ。こいつを倒すためにはJUMP－FALLで体当たりして，気絶させてから手裏剣を当てなければならない。武器の弓矢もGAIKOTSUの短刀より強力だから仕末に困る。こいつが7匹でてくる22～24面はまさに地獄！

●炎

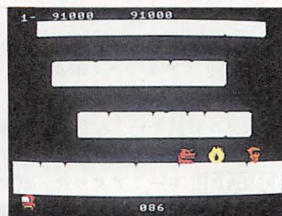
忍者くんが15秒以上続けて同じフロアにいるか，



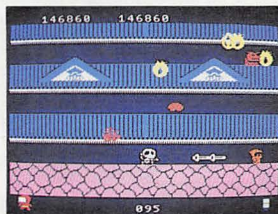
▲むむ，巻物が取れない！　カブキの猛攻に忍者くんもタジタジ



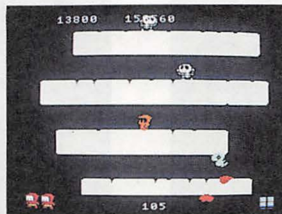
▲雷小僧「鬼っ子」の攻撃はビーリビリビリビリーと，とんでもないスピードで飛んでくる



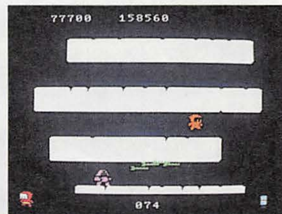
▲炎に囲まれるとヤバい！　強敵おししの炎はしつこく残るのだっ!!



▲どくろの剣連射は凄まじい！　手裏剣での相殺はムリムリムリだ。上に逃げろ！



▲頭のデカイとかげ。しかし，うねりながら近づいてくる炎は強力だ。あなどるなかれ！



▲最強の種族「ヨロイ」の乱射だ！　飛び降りて気絶させ，手裏剣を撃ち込めっ!!

もしくはゲーム開始から120秒たつと出現して忍者くんを追ってくる。手裏剣も効かず，触れるとアウトだ。

●アイテム

●巻物

敵を倒すとその跡にこの巻物が現れる。だけど取る前につぎの敵を倒してしまうと巻物は消えちゃうぞ。つまり画面上には1個しかでないワケ。

この巻物は坊主めくりになっていて，八つの巻物のうち坊主とお姫様が一つずつ入っている。坊主がでると，それまでせっかく取った巻物は消えてしまい，お姫様だと巻物が2倍になるぞ。

●ボーナス・ボール

1シーン中タイマーが100を切ると，上空からボーナス・ボールが降ってくる。これを取ると得点が1,000点加算され，三つ集めるごとにボーナス・ステージに挑戦できるのだ。ボーナス・ステージではバック・ミュージックが終わるまでにすべてのボーナス・ボールを取ると高得点！

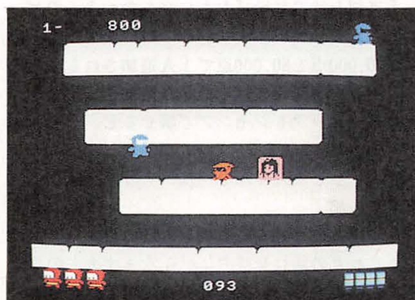
全部で16シーンあり，高次シーンになるとドクロマークも登場する。これにさわるとアウトになるので気をつけよう。

●コメント

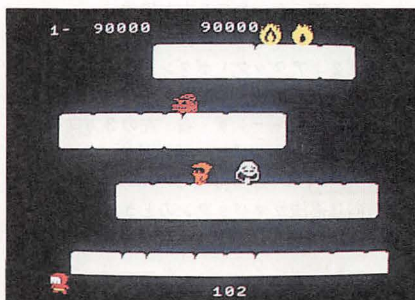
ビデオゲームとしてゲーム・センターで好評を博したコミカル・キャラクター・ゲーム「忍者くん」が，パソコン・ゲームとして再登場だ！　ゲーム・センターで泣かされた人も多いと思うけど，今度は存分にその仇（あだ）がうてるというもの。なにせ敵が思考パターンを持ってるから，ほいほいと倒すってわけにはいかないんだもんね。カブキの爆弾やおししの炎には苦労させられました。

しかし，このパソコン・ゲーム版，かなりいいできです。様々な武器を使う8種族の敵がほとんどそのままにでてくるし，思考パターンもあのビデオゲーム版そのもの！　1～24面までは3シーン毎12種族が変わり，25面以降は混成攻撃まで仕掛けてくるとこなんか感動モンです。

そればかりか，最後に親分を残しちゃうと分身の術まで使ってくるんだから，忍者くんファンにはたまりませんねー。8発の手裏剣のみで1シーンリアしたときのビッグ・ボーナスや，落下中の敵に手裏剣を当てると1,000点などビデオゲームの興奮をそのままに再現したこの忍者くん，もう，やるっきゃない！



▲巻物を取ると出現するお姫様。これがでると巻物は一気に2倍だぞ



▲げげ，ボーズがでた。これで巻物はすべてパー。ただし，これは最後の巻物にはないよ



▲全部の敵に1発ずつの手裏剣で面クリすると，ほれこのとおり，1万点以上のビッグ・ボーナスだ！



▲これがうわさの分身の術。本体はたった1体しかいない。体当たりできるのが本物だ！

忍者じゃじゃ丸くん

対応機種
MSX/MSX2（16Kバイト以上）
価格：5,700円



●操作方法

ジョイスティック，キーボードのどちらでもプレイ可能で，カーソル・キーかジョイスティックのレバーで1PLAYER，2PLAYERを選んでください。

●ジョイスティックの場合

レバー：下・右・左の3方向操作
トリガ1：ジャンプ・ボタン
トリガ2：アタック・ボタン

●キーボードの場合

カーソル移動キー：下・右・左の3方向操作
スペース・キー：ジャンプ・ボタン
GRAPH キー：アタック・ボタン
※下方向は忍法ガマパックンのとき以外は使用しません。

●ストーリー

裏切者のなまず太夫が，われらのアイドルさくら姫をさらってしまった!!

兄，忍者くんは修業の旅。留守をあずかる弟，じゃじゃ丸くんが1人でさくら姫を助けに行くことになった。兄者の教えを受け，いまや1，2の忍法の腕を競うじゃじゃ丸。

はたして，じゃじゃ丸くんは妖怪たちを倒して，なまず太夫からさくら姫を救いだせるのだろうか!!

●登場キャラクター

●じゃじゃ丸くん

手裏剣を武器に妖怪たちに立ち向かうこのゲームの主人公。ゲーム・スタート時に3人いて，得点が20,000点と50,000点で1人追加される。

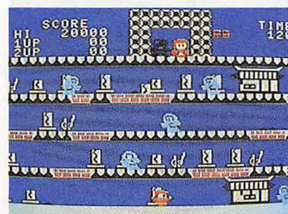
ジャンプや落下で敵を気絶させることができ，天井のブロックもジャンプで壊せるぞ。このブロックの中にはいろんなアイテムが隠されているから，うまくじゃじゃ丸くんをパワーアップさせよう!

●さくら姫

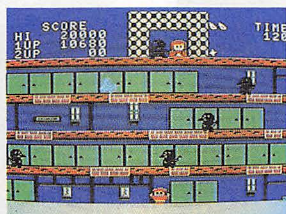
なまず太夫にとらわれの身になったヒロイン。じゃじゃ丸の助けを待ちながら，なまず太夫の目を盗んではボーナス得点のさくらの花びらを落としてくれる。しかし，このさくら姫，実は人形だというウワサも……。

●なまず太夫

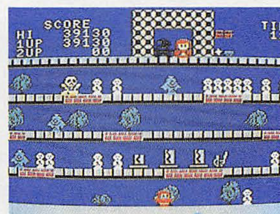
忍者一族の裏切者で，悪の首領。その人間離れした容姿からして，妖怪たちを操るというのもう



▲おゆき登場。氷剣をかわしてブロックをくずし，アイテム奪取を心掛けよう



▲クロベエ登場。最上層にカラカッサの姿も見える



▲カラカッサ面。こいつらはボスとしてでてくるときより，ずうっと弱くなる。ラッキー!

なづける。いつもは最上階の隠し部屋でさくら姫をつかまえているので，じゃじゃ丸くんは手だしできない。

また，時間がたつと爆弾をボトボト落としてくるヒキョー者だ。

●おゆき

最初の敵がこの雪女だ。名前からして「うる星やつら」のおユキみたいだけど，彼女ほど強くないからご安心。囲まれなけりゃ，まずやられないね。武器は氷剣だ。

●クロベエ

ブーメランのようなカマを投げてくるカラス天狗。ときおりみせる素早い動きに気をつけよう。あなどると危険なヤツだ。

●カラカッサ

じゃのめガサによく似たカラカサ小僧で，じゃじゃ丸くんに近づくとポーンとはねあがってカサの骨を投げつける。こちらの攻撃が決まりにくい強敵だ。

●ヘドボン

自分の骨を矢つぎばやに放ってくる，忍者のかっこうをしたガイコツお化け。この骨がクセ者で，じゃじゃ丸くんの手裏剣より速いから注意しよう。向かい合うとほぼやられるぞ！　しかし，よく身体じゅうの骨がなくならないもんだ。

●ピン坊

このにやけた一つ目小僧，アマく見るなんてとんでもない！　まず体当たりをして気絶させないと，じゃじゃ丸くんの手裏剣が効かないのだ。

それにヘドボンと同じ速さで目玉を投げてくるからたまらない。つくづくイヤな敵だ。

●カクタン

ぬりかべーっとした外見はいかにも固そうだ。そう，お察しのとおり，こいつも気絶させないと手裏剣を弾き返してしまう。

とうふみたいな四角い石をポンポン投げてくる最強の妖怪だ。

●爆弾

一定時間が過ぎてもシーンをクリアできないと，なまず太夫がいやというほど落としてくる。当たるとやっぱり死ぬので，くれぐれも気をつけよう。

●タマシイ

妖怪を倒したあとに出現し，フワフワと天井に昇っていく。これを取っておくと1シーンクリア後にもう一度得点が加えられるぞ。

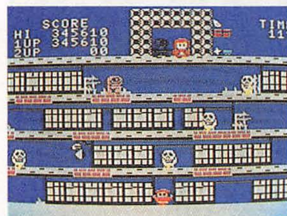
●さくらの花びら

1シーンに1回，さくら姫が落としてくれる。これを取ると1,000点で，3枚ためるとボーナス・ステージにチャレンジできるぞ！

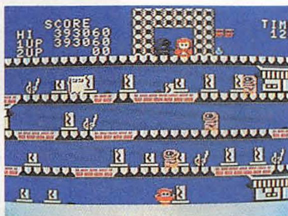
ボーナス・ステージでは，なんと，にっくきなまず太夫と一騎打ちで，なまず太夫の火炎の術，分身の術をうまくかわしてやっつければ，さくら姫と待望のご対面だ。

●炎

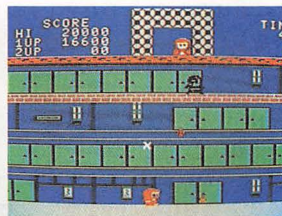
一つの階層にいつまでもいたり，タイムがなくなると画面の端から現れてじゃじゃ丸くんを追いかけてくるぞ！　触れるともちろんアウト。



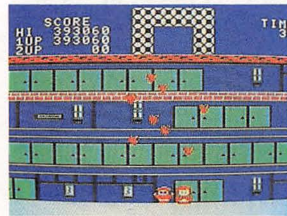
▲ヘドボン軍団とヘッドのピン坊。ひとくせも，ふたくせもあるやつらだ



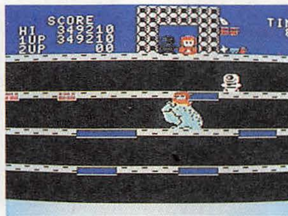
▲もう，すべて体当たりしてからでないと倒せない，ピン坊&カクタン。墓石にまぎれてるのがぬりカベカクタンだ



▲さくらの花びらを3枚集めると，首領「なまず太夫」との対決だ。次々と落ちてくる火炎をかわし，手裏剣で射落とせ！



▲なまず太夫を倒すと，さくら姫が飛び降りてきてご対面。八つのハートが宙に舞う



▲3種のアイテムを取ると必殺の忍法ガマパックンが使えるぞ！　金しばりのピン坊を飲み込んじゃえ!!

●アイテム

天井のブロックを頭つきで壊すと，様々なアイテムが出現する。それを取ると……!!

●トロッコ

これに乗ると妖怪たちを踏みつぶせる。スピードも通常の2倍にアップするので，あっという間に面クリアできるたのもしいアイテムだ。

とくに後半ピン坊やカクタンが出現すると，これがでたときはうれしいね。これで倒せば1,000点。

●薬ビン

じゃじゃ丸くんを透明にする力を持つ。その間は不死身になり，妖怪も素通りしてしまう。

ただし，ピン坊やカクタンにはほとんど意味のないアイテムだ。

●手裏剣

これを取ると手裏剣の射程距離がのびて，有利に戦えるようになる。ただし，じゃじゃ丸くんの手裏剣は画面に一つしかでないので，敵にかわされたときに，つぎがすぐ撃てないのがこわい。

●赤玉

じゃじゃ丸くんのスピードが2倍になる。しかし，同じパワーアップ・アイテムならやっぱりトロッコのほうがいいなあ。足が速くなってもあんまり意味ないし。

※これらのアイテムは一定時間がたつと効果がなくなり，ノーマルなじゃじゃ丸くんにもどってしまうので注意！

●小丸くん

これはうれしい1UPアイテム？

●金コバン

ボーナス・ポイント1,000点。

●銀コバン

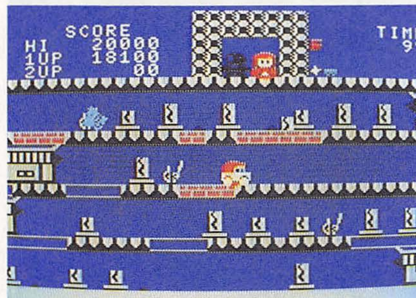
ボーナス・ポイント500点。

●爆弾

こいつだけは取っちゃいけないアイテムだ。まず太夫の仕掛けたワナで，取ると爆発するぞ。

●忍法ガマパックン

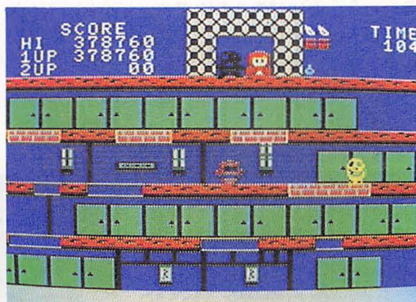
赤玉なんていーらない，なんて言わずにパワーアップ・アイテムは必ずとるようにしよう。4種類の武器のうち三つを集めると，強力な味方カエルのパックンが登場するからだ。金しばりになった妖怪たちを次々食べてしまえるぞ！　また，じゃじゃ丸くんの残りをあらわす小丸くんが4人並んだときも，これまたガマパックンの登場だ。20,000点と50,000点の1UPをうまく利用しよう！



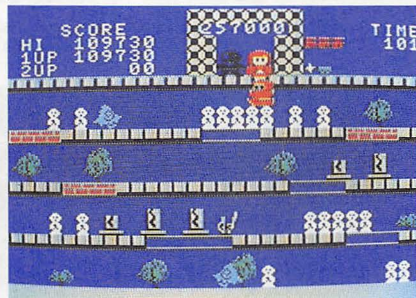
▲忍法アイテムのうち，もっとも強力なトロッコ。妖怪たちをひいてしまう，あぶなーい技だ

●コメント

忍者くんの続編として，ファミコン用が発売されていた「忍者じゃじゃ丸くん」が，MSXにもいよいよ登場！　前作とはうって変わり今回は横スクロールだけど，敵キャラの小賢しい動きと親分キャラのしつこさは，まぎれもない「忍者くん」の世界といえますね。多彩なアイテムや，忍法までもが用意されてこのゲーム,やってみるノリですよ。



▲薬ビンを取って，透明人間に。これならやられないぜ！



▲7面のスペシャル・ボーナス，さくら姫はじきだ。なんと25万7千点の高得点！　さて，君もチャレンジ！

世界のハイウェイを制覇!

City CONNECTION

シティコネクション

対応機種

MSX/MSX2 (16Kバイト以上)

価格：5,700円



●操作方法

ジョイスティック，キーボードどちらでもプレイ可能。

●ジョイスティックの場合

レバー→4方向操作

上→ハイ・ジャンプ。上段へジャンプする際にジャンプ・ボタンと並用。

下→急降下。

左右→方向転換。

トリガ1→オイル缶発射ボタン

トリガ2→ジャンプ・ボタン

●キーボードの場合

カーソル移動キー→4方向操作

GRAPH・キー→オイル缶発射ボタン

スペース・キー　→ジャンプ・ボタン

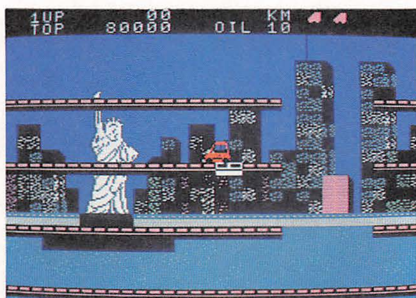
●ストーリー

カリフォルニア生まれのスピード狂少女クラリスが，世界中のハイウェイを走りまわって各国はもう大さわぎ!!

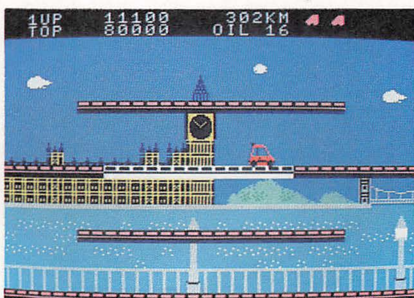
追いかけまくるパトカーたちも何のその。オイル缶をぶつけてやっつけちゃう。

6か国の美しい背景を舞台にくり広げられるクラリス・カーとパトカーのハチャメチャパニックカーチェイス!!

●クラリス・カーはアメリカ，イギリス，フランス，ドイツ，インド，日本の順に世界6か国のハイウェイを走破していきます。ハイウェイ・パターンは16種類。複雑になるうえにパトカーの数も増えるので，後半はかなりのテクを駆使しないとキツイ! ときどき出現する謎の風船を三つ集めれば，一気にちがう国へとワープもできます。



▲アメリカはマンハッタン，夜景に浮かぶ自由の女神



▲イギリスはロンドンのビッグベン。世界一有名な大時計だ

●登場キャラクター

●クラリス・カー

V8　7リッター・ツインターボ・エンジンを搭載した4WDSミッドシップのスーパー・マシンだが，外見はどーみてもホンダのシティ。まさしく羊の皮をかぶった狼といった感じだね。実際にこんな改造する人がいないことを祈ります。ジャンプ機能もあるので上層のハイウェイへもひとっ飛びでき，しつこいパトカーにはオイル缶をおみまいできるとんでもない車。最初は3台で100,000点と300,000点で1台追加されるぞ！

●パトカー

クラリス・カーを追いかけまくるしつこいやつら。走行距離が増えるとこいつらも数を増やしてくるし，猛スピードで迫ってくるやつもいるので注意！　ただし，ジャンプ機能はもっていないので，ハイウェイのすき間からは落ちるしかない。

●オジャマ猫

ハイウェイ上にチェッカー・フラッグを持って立っているお茶目な猫だが，こいつに当たってしまうとアウトだ。主人公クラリスは気が弱いのかなあ。ちなみに，こいつにはオイル缶をなげてもムダだ。

●タケノコ

あんまり，しつっこく一つの場所にとどまっていると，ニョキニョキニョキと生えてくる。これも猫同様オイル缶が効かないので，ジャンプでかわさないとアウトだぞ！

●オイル缶

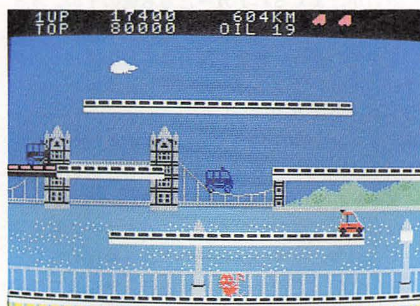
ハイウェイ上にたくさん転がっている缶。これは，拾うとクラリスの武器になり，パトカーをハートマークに変えることができるのだ。また，このオイル缶の本数があとでボーナス得点につながるので，たくさんストックしておくのにこしたことはない。とくに後半はこれがないとムズカしいから，最初のうちはなるべく缶を集めておこう。

●謎の風船

ときおり出現する正体不明の風船で，三つ集めるとさらに高次ステージへとワープ！　ワープ・ボーナスはなんと1,000点×オイル缶の数だ。

●ハートマーク

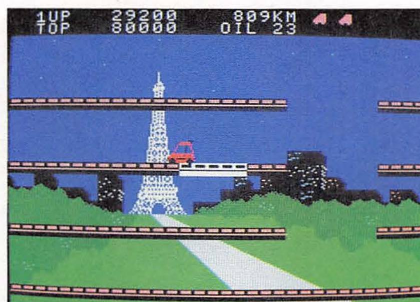
パトカーにオイル缶をぶつけるとこのハートマークに変化する。これを取れば1,000点以上の高得点！　2台以上まとめてやっつけるとハートのボーナスも高くなるぞ。



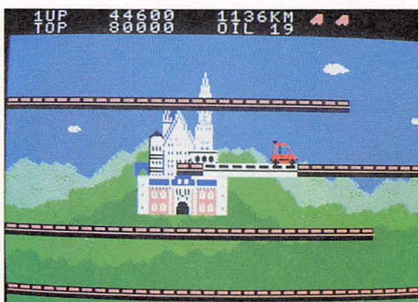
▲同じく歌でも有名な，ロンドン・ブリッジ。下で猫がおじゃましてるね



▲一度は通り抜けてみたい凱旋(がいせん)門だ。ハイウェイも白く染まり，面クリアが近い！



▲ごぞんじエッフェル塔。フランスはパリの象徴ともいえる



▲ノイッシュバンシュタイン城は世界でも有数の名城だ。中世の香りを漂せる1シーン

●ハイウェイ

各シーン4層のハイウェイ。クラリス・カーに踏まれるとオレンジ色から白に変わり，すべて白くなれば1シーン終了だ。

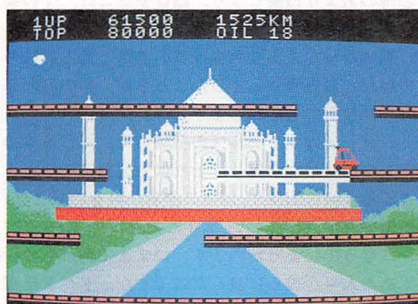
●コメント

ノリノリのBGMにのって，あのシティコネクションがMSXに登場だ。迫るパトカー軍団を尻目に，どんどんハイウェイを塗りかえるクラリス・カーで，世界6か国を走破しよう。見どころは，

アメリカ→先頃改修された自由の女神ですね。
イギリス→大時計ビッグベンとロンドン橋♪
フランス→エッフェル塔と凱旋門が名所。
ド イ ツ→フュッセンの名城，ノイッシュバンシュタイン城(ややこしいっ!)。
イ ン ド→タージマハル廟はこれまた神秘的。
日　　本→緑に囲まれた薬師寺と金閣寺。うーん，ジャポネイズ。

と，美しい背景が盛りだくさんだ。さあ，君はハイスコアと走行距離，どっちを競ってプレイする？





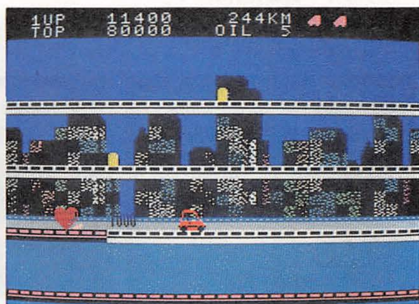
▲インドのタージマハル廟(びょう)。ここにまつわる悲恋の話は有名だけど，知ってる？



▲日本といえばやはり，金閣寺。しっかし，そのうしろに見えるのは富士山でないかい？



▲お待たせしました，日本です。薬師寺をバックに古都を走り抜けるクラリス・カー



▲オイル缶をパトカーに当てるとハートマークに変身！ 取ると1,000，2,000，3,000……と高得点だ

Nightshade

「地獄の使者」

ナイトシェード

対応機種

MSX/MSX2（16Kバイト以上）

価格：5,700円（ROM）



●操作方法

最初にキーボード，ジョイスティック（カーソル・キー）どちらを使うか選択してください。

ダイレクショナル・コントロール・モードが使いやすいようです。

●キーボードの場合

上から5段目（Z～M）→方向

上から4段目（A～L）→前進

上から3段目（Q～P）→武器発射ボタン

シフト・キー　→ポーズ

リターン・キー　→チェンジ・ビュー

●ジョイスティックの場合

レバー　→前進・方向操作

トリガ1→武器発射ボタン

※ジョイスティックではポーズはできないので，シフト・キーを使ってください。チェンジ・ビューもリターン・キーです。なお，このモードでもカーソル・キーで操作可能です。

●ダイレクショナル・コントロールの場合

ジョイスティックを選択してください。その状態でカーソル・キー，スペース・キーでも使えます。

レバー　→4方向操作

トリガ1→武器発射ボタン

※ポーズはシフト・キー，チェンジ・ビューはリターン・キーを使用します。

●ストーリー

スコットランドの田舎町でひとりの騎士が休んでいると，年老いた男が近づいてきた。男はウェールズの宿場町，ナイトシェードの住民ミズラムと名乗った。ミズラムはじつは若者だったのだ。恐怖のあまり白髪となり，顔はやせこけ，その姿はあたかも老人のようであった。

男は言った。「あなた様は真の勇気と力をお持ちのかたとお見受けしました。どうか，私の町が元の平和な町にもどれるよう，お助けください。ナイトシェードはウェールズの宿場町で，毎日多くの旅人や巡礼が立ち寄り，それは栄えた町でした。ところが何の因果か，地獄の使者が町をのっとり，悪魔の巣喰う恐ろしい，文字どおりゴースト・タウンになってしまったのです。いままで何人もの勇気ある人々が彼らに挑んだのですが，すべて地獄の使者のえじきとなってしまいました」

騎士は自分の勇気を試された気がした。そして，すべてを聞いてしまった以上，あとにはひけなかった。町を訪れた正義の騎士を出迎える者は誰もいない。荒れ果てた町を徘徊するのは地獄の使者，



▲呪われた町，ナイトシェード。あたりはまだ静まりかえっているが油断はできない



▲配下のモンスター，水鬼が地の底からわいてでた。こいつに通用する武器がない！



▲苦しまぎれに発射した鉄パイプで吸血鬼が分裂，なんと2匹になってしまった。ピンチ！

すなわち死神，幽霊，骸骨そして狂った修道士であった。絶え間なく騎士を襲う配下のモンスターたち。町は予想以上に多くの建物が入り組み，まるで迷路のようであった。地獄の使者と遭遇することさえ容易なことではない。しかも敵を倒す武器はすべてちがうのだ。

地獄の使者を全滅させたとき，大地が割れ，彼らが地底に落ちて行くという感動のラストシーンを見たものはまだ誰もいない。はたして，君は，それを見ることができるか！

●広大なナイトシェードの町を探索し，４人の地獄の使者と，それぞれを倒す武器を見つけだすのが，このゲームの目的です。そして手に入れた武器をぶつけて４人を倒せれば，ナイトシェードには再び平和がもどるというストーリーになっています。しかし，彼らの手下である鬼たちや火の神などが騎士を襲うため，これらザコ用の武器もそれぞれ手に入れておかねばなりません。

ナイトシェードの街並みはなんと300軒！ はたして武器は見つかることやら……。

●登場キャラクター

●騎士

このゲームの主人公。拾った武器を投げつけて魔物たちと戦う。２度までならモンスターの接触を受けても生きていられるけど，さすがに３度目はアウト。白→黄→緑と体の色が変化するので，あと何回生きていられるかはすぐわかるようになっているぞ。

●地獄の使者

幽霊，骸骨，死神，狂った修道士の４人がいる。彼らは決められたたった一つの武器以外では倒すことができず，騎士に触れれば一撃で倒す力を持っているので，相手に合った武器を持っていないときの接近は危険だぞ。彼らを倒すためのアイテムは，

幽霊　　　　→聖書
骸骨　　　　→ハンマー
死神　　　　→砂時計
狂った修道士→十字架

となっている。これらは1個づつしかない。



▲はいずり回る蛇鬼。見るからに不快なヤツだが，鉄球で倒せたっけ？

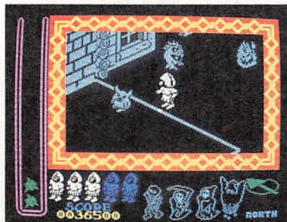
●配下のモンスター

蛇鬼，水鬼，吸血鬼，つの鬼のこれまた４種類だ。こいつらは地面からわいてでてはしつこく騎士を追い回す。こいつらにも有効な武器は決まっていて，へたな武器を使うと２匹に増えたりすることもあるから注意！　それぞれ，

蛇鬼　→円盤
水鬼　→とげの付いた鉄球
吸血鬼→うず巻
つの鬼→鉄パイプ

を使えばいい。これらは室内に入ると必ずどれかがわいてでるので各種ストックしておこう。

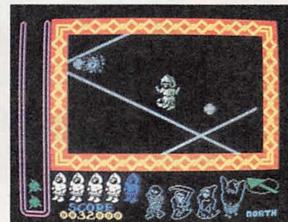
さらにザコ・モンスターが４種。きのこ，精霊，足のある円盤，硫酸の水槽がそうだ。これらは，どの武器でも倒せるんだけど動きが速く，斜めに進んでくるので要注意！　蛇鬼などにまちがった武器をあてると，これらに変わる場合もある。そして火の神。これもどの武器でも倒せて，動きもあんまり速くない。ただ，ひたすら騎士めがけて進んでくるのでかなり苦戦するぞ！



▲むむ、敵が多い！　部屋の向こうにいるのはツノ鬼だ。そろそろキツくなってきた



▲しつこく追ってくる火の神。どんな武器でも倒せるけど，突然現れるのでやられやすい



▲あやしげな精霊が部屋のすみにいる。騎士の色は緑，ということは今度触れるとアウト

●羽の生えたブーツ

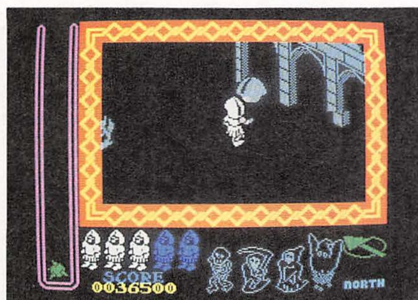
ときどき出現するアイテム。これを取ると，しばらくの間騎士の足が速くなる。

●薬びん

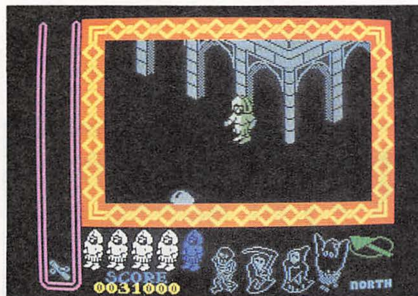
これもたまに出現する。騎士の色が黄，緑のときに取れば，生命力をフル・チャージして白にしてくれるぞ。

●コメント

「ナイトロアー」に続く斜め３Ｄゲーム「ナイトシェード」は，斜めスクロール,そして一瞬にして視点の変わるチェンジ・ビュー機能のついた，前作に勝るとも劣らないノリのゲームになっている。とにかく広い街並みと多彩な武器，そして怪物たちのおどろおどろしい雰囲気と，みどころもたくさん！　コピーも「悪魔の吐息が聴えてきます」となかなかきいてるね。君はこの難敵，ナイトシェードに挑むパワーがあるか!?



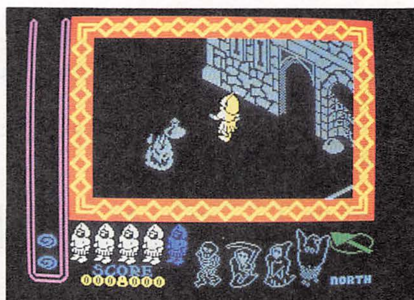
▲ぐねぐねと全身をくねらせるキノコ。これもザコだけど動きが速いので近づかないように



▲入口の多い回廊。画面下のほうを奇妙な円盤がうろついている



▲ウイング・ブーツだ。敵だらけのこの町で騎士を助けてくれる数少ないアイテムで，足が速くなる



▲ラッキー！　薬だ。これを取ると，それまで失った体力を回復できるぞ



▲ゲーム・オーバー。ええっ？　あれだけやって５％なの？なんて広い町なんだよ，ナイトシェードは！



「伝説の狼男」

KNIGHT LORE

ナイトロアー

対応機種

MSX/MSX2（16Kバイト以上）

価格：5,700円



●操作方法

最初にキーボード，ジョイスティック（カーソル・キー）どちらを使うか選択してください。ダイレクショナル・コントロール・モードが使いやすいようです。

●キーボードの場合

上から5段目(Z～M)→方向
上から4段目(A～L)→前進
上から3段目(Q～P)→ジャンプ
数字キー(1～0)　→つかむ，はなす
シフト・キー　→ポーズ(一時停止)

●ジョイスティックの場合

レバー　→前進・方向操作
トリガ1→ジャンプ・ボタン

※レバー下はつかむ・はなすです（ジョイスティック・モードでカーソル・キー，スペース・キーでも操作できます)。

●ダイレクショナル・コントロールの場合

ジョイスティックを選択してください。その状態でカーソル・キー，スペース・キーでも使えます。

レバー　→4方向操作
トリガ1→ジャンプ・ボタン

※ポーズはシフト・キー，つかむ，はなすの動作は文字キー（どれでも可）で行ないます。

●ストーリー

長かった戦争が終わり，1人の兵士が故郷への帰路を急いでいた。ところが，ふとしたことで道に迷い，ジャングルウルフ王国に入り込んでしまった。しかも伝説の狼男と遭遇し，兵士は狼男の呪いにかけられてしまう。何と恐ろしいことだ。水面に映った兵士の姿は，満月を背にした狼男そのものであった。

このままでは，妻や子の待つ故郷へ帰ることはできない。兵士は絶望した。

しかし――。ひとつだけ方法があった。ジャングルウルフ王国のナイト・ロアー城に住む，魔法使いの老人，デクスタがこの呪いを解いてくれるかもしれないのだ。

日が昇ると，兵士は自分の姿にもどる。気をとりなおした兵士は，ナイト・ロアー城を捜し求めて再び歩きはじめた。兵士の後にはいつも誰かがいた。姿を見せることなく，ただ，氷のように冷たい気配だけが，彼の行動を見つめていた。

何日か後，兵士は霧にかすむナイト・ロアー城を発見した。長い石段，旧い城壁，まさしく魔城だった。眼前の巨大な扉が音をたてて開き，兵士は吸い込まれるように城内に足を踏み入れた。

立ちすくむ兵士に，音もなく巨大なエネルギーの渦が吹きつけ，恐ろしい男の声がこだました。

「おまえに40日の猶予をやろう。その間に，老人デクスタに会え。そして，老人の部屋にある魔法の壺が，指示するものを老人に貢げ。さもなくば，おまえは永遠に狼男となって，この城からでることができない…」。

声が終わると，背後の扉が閉まった。もう外へでられない。果して兵士を待ち受ける試練とは…。

●ナイト・ロアー城は全部で128室，その大部分がトリッキーな仕掛けと恐るべきワナ，そして番人ともいえる魔物たちが守っています。これらの難関を突破して魔法使いデクスタの部屋にたどりつき，魔法の壺の示す14個のオブジェクトを正確に壺の中に納めなければいけません。期限はたったの40日間。あちこちの部屋にある数種類のオブジェクトを収集することからゲーム

ははじまりますが，一度に持てるオブジェクトはたったの3個しかなく，うまく選択して持ち帰らないと，もう一度困難極まりない城の奥へもどることになるかも…。

●登場キャラクター

●兵士（狼男）

狼男の呪いを受け，月の夜には狼に，日の出には人間へと姿を変える本ゲームの主人公。フツー狼男になったら何か特殊能力か，パワーアップくらいしそうなもんだけど，このゲームでは何のとりえもない。たいてい不死身になるんだけどこいつはすぐ死ぬし，それに変身中の数秒間は「ケッケッケッ」と全身をくねらせて身動きがとれなくなるので，その間完全に無防備になる。変身時にはなるべく番人のいる部屋にいないようにしないとやられちゃうぞ。いつでも日の出，日の入りをチェックする必要あり。

●魔法使い（デクスタ）

ナイト・ロアー城のほぼ中心の部屋に居をかまえる老人。彼だけが狼男の呪いを解くことができるのだが，そのためにはまじないに必要なオブジェクトを貢がなくちゃいけない。一応敵じゃないけど，触ると兵士はアウトなので注意！　彼の部屋は必ず覚えておこう。

●魔法の壺

デクスタの部屋の中心にすえつけられた壺で，今デクスタが欲しがっているオブジェクトを壺の上部に投影している。兵士をここに飛びのらせて，指定のオブジェクトを落とさなくてはならないのだが，くれぐれも別のオブジェクトは入れないこと。消滅してしまうため，あとで必要なときにない！　ということになりかねないのだ。

さらに注意したいのは，狼男のときにデクスタの部屋には入らないこと。壺からわきでた煙が襲ってくる。触れたらアウトだ。

●オブジェクト（7種）

デクスタの要求する品々は宝石，水晶玉，ビン，くつ，壺，カップ，聖杯の7種類。これらを城内から捜しだして魔法の壺の中に納めればいい。また，このオブジェクトを踏み台にしないと通れない場所もあるので，いつでも1個は持ち歩いておきたいね。たとえば，兵士のジャンプ力じゃ登れない高さでも，オブジェクトを踏み台にすれば楽勝で突破できる。ジャンプするときに同時に「つかむ」のキーを押せば，ジャンプしながらオブジェクトも持っていけるので，これはうまく活用しよう。

●騎士

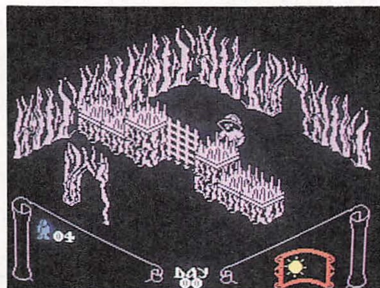
2タイプあり，何かにぶつかると90°向きを変える者と，180°向きを変える者がいる。場所によってはけっこうジャマだけど，オブジェクトでうまく別方向へ行かせることもできるから，大してこわくない敵だ。

●ゴースト

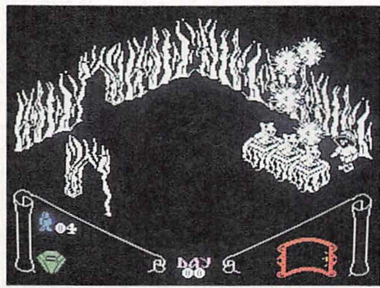
兵士よりはるかに速いスピードで部屋中を駆けまわる，このゲームで一番いやな敵。いつでも斜めに走り回っていて，巧みに方向を変えてくるので，あっという間にやられちゃうこともしばしばある。危険だと思ったときはオブジェクトを台にしてかわそう。

●球体

一定の場所を上下していたり，部屋中をはね回ったりしている。とくに後者は狼男のときに追いかけてくるので，こいつのいる部屋には兵士の姿で行くべきだ。とびはねるのでオブジェクトの上に乗っていてもやられてしまうぞ。ただし，こいつの上に台が乗っているときはこの習性を利用して，狼男の姿で上に乗って誘導し（行きたい方向のキーを押す），より高い場所へ登ることもできるよ。



▲不規則に上下する鉄柵。ここは落ちついていかないと鉄柵にはさまれちゃうぞ



▲とげのついた鉄球が天井に。ワナかなーと思いつつもオブジェクトを取ると，とたんに出口を塞いでしまった

●火

同じ場所を行ったりきたりしている小さな火の玉。飛び越しやすいのであんまりこわくはない。

●煙

これはデクスタの壺からでてくるものとはちがい，触れてもミスにはならない。が，すさまじいスピードで迫ってきて兵士をとげなどのトラップに押しつけてくるので，かなりやっかいである。ジャンプすると下に潜り込んでくるし，まったくしまつにおえないヤツ。

●トラップ

触れると兵士がやられてしまうものが，ナイト・ロアー城には多数仕かけられている。とげの突きでた床や魔物の像，それに鉄柵（はさまれるとアウト！）と，とげ付き鉄球だ。中でももっともぶっそうなのがこの鉄球で，兵士が部屋に踏み込んだり，オブジェクトを取ったりするとボトボトと天井から落ちてくる。かわすのは至難の技だぞ！

●兵士の虚像

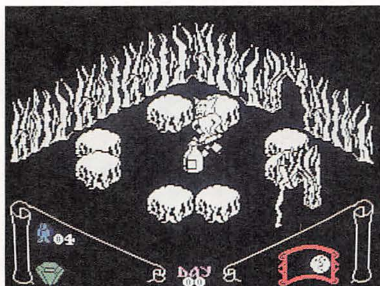
触れると兵士が１人増える，なんともうれしいアイテムだ。

●その他

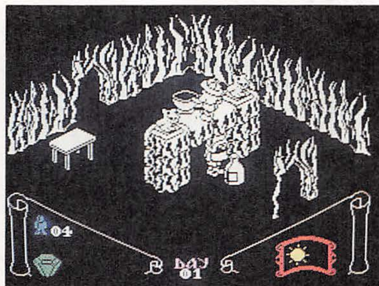
部屋には箱や台，石のブロックなどがある。箱は一度押すと何かにぶつかるまでその方向に滑っていき，使いかたがけっこうむずかしいんだ。石のブロックは動かせない上に，乗ると消えてしまうものや沈んでしまうもの，自ら定期的に動いているものなどがあるので，ワナに巻き込まれる恐れも非常に多い。高い場所へ登るためには台が一番使いやすいね。

●コメント

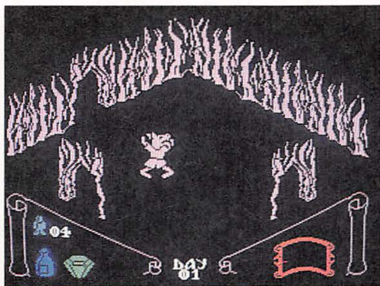
イギリスをはじめ，ヨーロッパで大ヒットのゲーム「ナイトロアー」。こいつをプレイしないでＭＳＸのゲームを語るなんて，片手落ちだぜベイビー。多彩な仕かけといい，見事な３Ｄの重ね処理といい，破格のできのゲームだぞ。奇ばつな斜め画面も，リアリティを高めてくれるし，何といっても主人公が狼男ってのがユニークでしょ？ 不安げに辺りを見回す狼男のしぐさがなんともおかしいぞ。128の部屋の多くには独自のワナが隠されていて，はじめのうちは迷ったり進めなかったりとかなりのむずかしさだけど，しっかりマッピングしていけば，やり込むほどにおもしろくなってくる！ はたして君は元の人間にもどれるかな？ プレイしないなんてプ・レ・イはないぜ!!



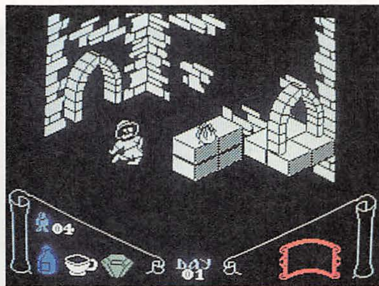
▲キラキラ光る煙に乗せられて部屋中を行ったりきたり。えーいじゃまだ！ オブジェクトが取れんではないか!!



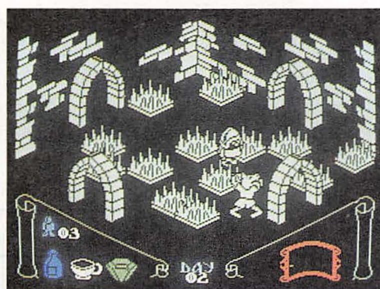
▲騎士の守る部屋。高いゲートの上にオブジェクトがある。オブジェクトを踏み台にジャンプ！



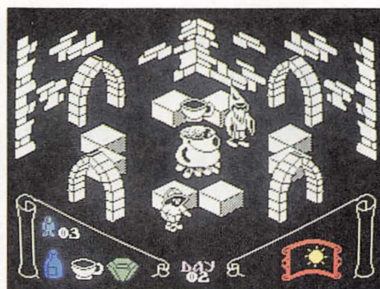
▲変身の発作にもだえる兵士。この数秒はまるっきり身動きがとれなくなるのだ



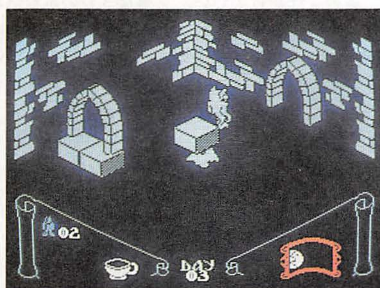
▲うわ，また発作だ！ つぎの部屋への入口は高く，火の子の往復する台を乗り越えないと行けないぞ



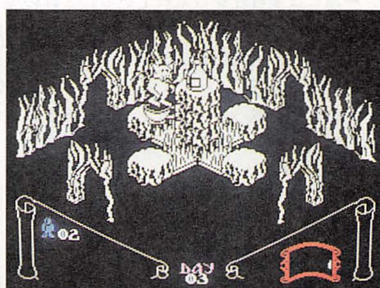
▲とげに囲まれた小道を慎重に進もう，と言ってる矢先に発作だ。ああっ，うしろから騎士が迫る！



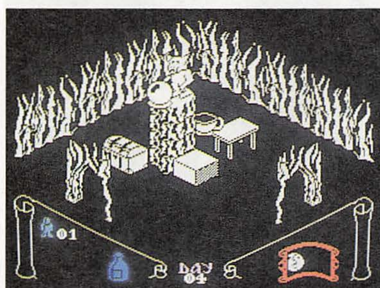
▲ようやくたどりついた魔法使い，デクスタの部屋。魔法の壺(つぼ)はカップのオブジェクトを要求している



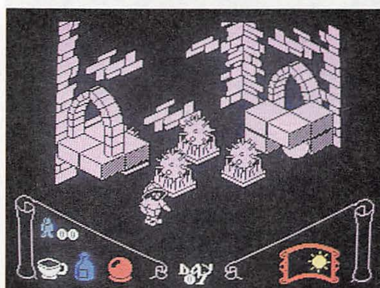
▲部屋を猛スピードで駆け回るゴースト。触れないようにしてゴーストの上の台に飛び乗れ。チャンスを待ってつぎの部屋へジャンプ！



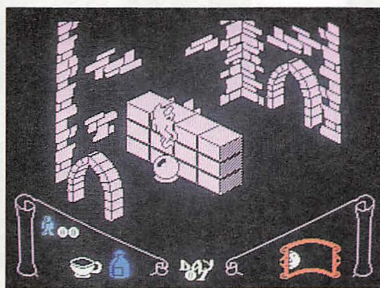
▲ジャンプが届かないととげの中に飛び込んでしまうあぶないシーン。オブジェクトを踏み台にしよう



▲2段までしかジャンプできないのに，オブジェクトは4段も上に！ 部屋にあるものをうまく使って飛び乗ろう



▲とげだらけの部屋。球の上の台に乗って，うまくつぎの部屋の入口まで運んでもらうのだ



◀そのままじゃ行けない3段バリケードにもオブジェクトを使ってハイジャンプ！ オブジェクトを持って行くのも忘れずに

正義の銃弾が今、悪を打ち砕く!!

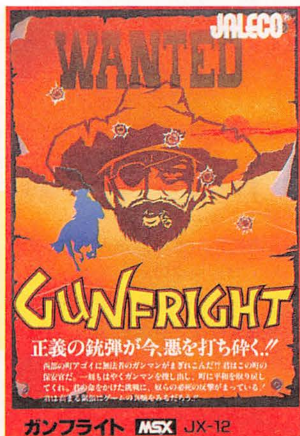
ガンフライト GUNFRIGHT

対応機種

MSX/MSX2

(16Kバイト以上)

価格：5,700円



●操作方法

最初に1プレイヤーか2プレイヤー，ジョイスティックかキーボードどちらを使うか選択してください。

●キーボードの場合

★資金集めおよび一騎打ちのシーン(サイド操作)

Q～Pまで→上方向

A～Lまで→下方向

Z・C・B・M→左方向

X・V・N→右方向

1～0まで→発砲

★通常モード（保安官操作）

A～Lまで→前進

Z～Mまで→方向

Q～Pまで→発砲

リターン・キーまたはコントロール・キー

→チェンジ・ビュー(視点変向)

シフト・キー→ポーズ（一時停止）

●ジョイスティックの場合

レバー　→前進・方向操作

トリガ1→発砲

※ジョイスティックではポーズ，チェンジ・ビューができないので，キーボードと同様，シフト，リターン（またはコントロール）キーを使用してください。

●カーソル・キーの場合

ジョイスティックを選択してください。

カーソル・キー→前進・方向操作

スペース・キー→発砲

リターン・キーまたはコントロール・キー

→チェンジ・ビュー

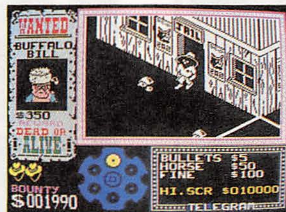
シフト・キー→ポーズ

●ストーリー

頃は1890年，西部の町アゴイは，どこからか流れてきた無法者のガンマンの影におびえ，人々は不安な毎日を送っていた。そんな状況の中，なんとしても町の平静を取りもどそうと勇敢な保安官が１人，悪行を繰り返すガンマンを倒すべく捜索に乗りだした。ガンマンはどこだ!?　君はこの勇敢な保安官となって無法者のガンマンにいどんでくれ！　ガンマンを捜す手がかりは協力者の存在を見逃さないことだ。そして息をのむガンファイト。君とガンマンとの一騎打ち。敵は手ごわいゾッ。命を



▲資金集めモード。上から落ちてくる$袋を残らず撃って，資金不足にならないようにしよう



▲スタート時の牢屋（ろうや）前。最初の無法ガンマンはバッファロー・ビルだ。いかにも凶悪そう



▲背後に迫る無法者の手下の女性。だけど，馬のスピードにゃあ，かなうめえ

かけて立ち向かえ！　町を救えるのは君だけだ。

●まずは資金集めからはじめよう。とかく捜索などには金がかかりがちだ。ピストルの弾や馬もばっちり有料で，資金がないことにはゲームが進まないのだ。ゲームがスタートすると画面上方から＄袋が降ってくるので，サイト（照準器）を＄袋に合わせて撃とう。命中した分が自分の資金になる。

さて，つぎは無法ガンマンたちの捜索を開始だ。開始地点はいつでもＪＡＩＬ(牢屋)前で，そこからいろいろな障害を乗り越えてガンマンを見つけなきゃならない。アゴイの町はかなり広く複雑なので，あとのことを考えるとできる限りマッピングを心がけたほうがいいぞ。

無法者を見つけたら撃て！　当たれば場面は一転してガンファイト・モード（一騎打ち）になる。あわてず騒がず，相手に正確にサイトを合わせて素早く撃つこと。資金稼ぎのときにもいえることだけど，くれぐれも6連弾倉の残弾数に気を配っておいてほしい。弾が切れると装弾に時間がかかって，相手のガンマンにやられてしまうからだ。ガンファイト・モードに入るときは，ムダ撃ちしてもいいから残弾１，なんてことはないようにね。もちろん，お金がないと補給されないけど。

ガンマンを4人倒すごとに，再び資金集めと同じやりかたでボーナス・ゲームがあるぞ。＄袋のスピードが速くなるのでしっかり狙って撃つべし！

●登場キャラクター

●保安官（ボビー）

町の平和を取りもどすべく，無法者のガンマンたちに挑む勇敢な主人公。ただひじょうに身体がもろく，人とぶつかっただけで「プッシュー」と帽子だけを残して死んでしまう。困ったもんだ。

●無法者

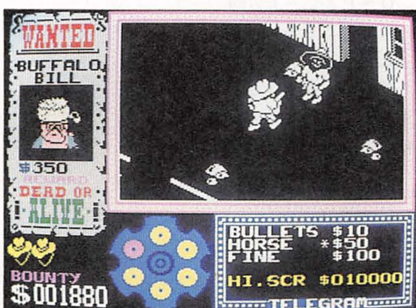
町の中を我が物顔でうろついている悪者。しかし，こいつに気をつけろと言うよりは，だだっぴろいアゴイの町の中から見つけだすのがひと苦労だ。まったく，もっと見つかりやすいところをうろついてくれよなっ。

●女性

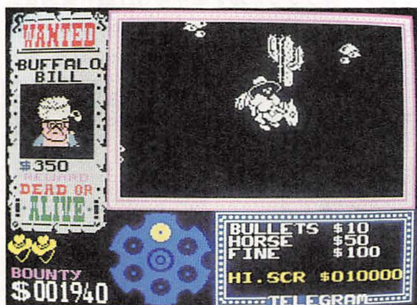
やたら町中をうろついているこの人たち，じつは無法者の手下だ。しかし，撃つと罰金を取られ



▲勇気ある市民よ，ありがとう！　指さす先にビルがいるのだ。彼らの協力をムダにはできないぞ！



▲いたっ！　ようやく見つけたぜバッファロー・ビル！　ピストルで撃ってガンファイトへ



▲おっと！　あぶない，サボテンだ。これにぶつかると死んでしまうので注意が必要



▲「さあ，先に抜きな！」といわんばかりのビル。いいのかな？　そんなに余裕を持って……

るし，ぶつかってもボビーが死んでしまう上に罰金を取られてしまう。どうせだったら撃ってしまったほうがいいね。ぶつかりそうなときは，遠慮なくズドンだ（でも女性ってのが気が引けるんだよなあ）。馬に乗っていればぶつかっても自分は平気だけど，やっぱり罰金あり。

●指さし男

勇気ある市民だ。無法者のいる方向を指して捜査の協力をしてくれる。彼らなくしてガンマンを見つけるのは至難の技だぞ。撃ったり，ぶつかったりしたときは女性と同じように罰金だけど，彼らは移動しないから大して邪魔にはならないよ。

●馬

町の中にときどきいる，馬型おまる。これを取るとしばらくの間スピード・アップするし，女性や指さし男にぶつかっても死なずにすむ。見つけたら必ず乗っていこう。

●＄袋

手持ちの資金がなくなると，町の中に現れる。町の人々の，陰からの支援らしい。シーンが進むほど金額は高くなる。でも，これのお世話にならないようにするのがベストだろうね。

●サボテン

たとえ馬に乗っていてもぶつかると死んでしまう，とげが痛そうな障害物。スピード・アップしてるときはとくに注意だ。

●わら玉

ゴーストタウンなんかでよく転がってるあれ。サボテンと同じく，ぶつかるとやられてしまうばかりか，こいつは動き回るのでヤッカイだ。5人目の無法者捜索から出現する。

●コメント

「ナイトロアー」や「ナイトシェード」と同じタイプの，斜め方向スクロール・ゲーム，ガンファイト。敵ガンマンとの一騎打ちモードなども取り入れて，臨場感たっぷりのゲーム展開が楽しめるぞ！

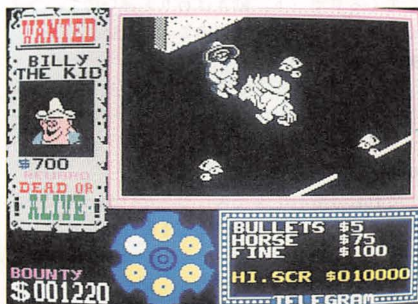
画面横の手配書の憎ったらしいツラがまえといい，なかなか見つからないところといい，このガンマンども，ホントいやなヤツら。どんどんしとめてアゴイの町に平和を取りもどそうぜ！　あ，それと女性にだけは気をつけてくれよ，とりあえず。



▲ガガーン！　ほらね。あわれビルくんは350ドルにてアゴイの町からお別れです



▲ビリーとのガンファイト。あっ，しまった！　弾が1発しかないっ！　許してビリー



▲2人目の敵はあのビリー・ザ・キッド！　ラッキーなことに早くもビリーと対決できる



▲早撃ちビリーの連射！　初弾を外した主人公はあえなく凶弾の前に倒れたのでした。合掌

エイリアン エイト

ALIEN 8

眠れる宇宙飛行士達を救え!!

対応機種

MSX/MSX2

価格：5,700円



●ストーリー

宇宙船バームが，惑星ネイラ資源探索のため，宇宙飛行士たちを乗せて地球を旅立った。目的地の惑星ネイラにたどり着くまでには,長い年月が必要だ。

そのため，すべての宇宙飛行士たちは人工冬眠システムによって眠ったまま目的地に送られた。しかし，惑星ネイラの資源を秘かに狙う宇宙海賊たちがこの計画を阻止するために船内に侵入し，人工冬眠システムを破壊してしまった。目的地惑星ネイラを目前にして，未だ目覚ぬ宇宙飛行士たち……。このままでは，宇宙船バームともども惑星ネイラに激突してしまう！

ALIEN8は眠れる宇宙飛行士たちを守る超高性能ロボットだ。君はこのALIEN 8となって破壊された人工冬眠システムのパーツを捜しだし，システムを作動させてほしい。船内には，彼らの仕かけたさまざまなワナと障害が君を待っている。

鋭い判断力，記憶力，推理力でピンチを切り抜けろ！ そして，光年距離計が0になる前にすべてのシステムを作動させ，眠れる宇宙飛行士たちの危機を救え!!

●128の船室のどこかに破壊された24機の人工冬眠装置があり，それぞれ必要としている修理パーツをセットすれば船室は白に変わります。そうして，24のシステムをすべて作業させることができれば，任務は完了です。しかし，突破するにはあまりにもむずかしいワナが各所にほどこしてあり,修理パーツですらそう簡単には手に入りません。パーツを一度に持てるのも3個までで，下手をするとようやく抜けでたワナの中に再び飛び込まなきゃならないかも知れませんよ。

●登場キャラクター

●ＡＬＩＥＮ８

宇宙飛行士たちの生命を守るべく宇宙船バームに搭載されている超高性能ロボット。ジャンプ力を生かして，数々のトラップを切り抜けろ！

●修理パーツ

４種類の形があり，その形が点滅している人工冬眠システムにセットすれば，その部屋の宇宙飛行士たちは救助されたことになる。このパーツを踏み台にしないと抜けられない部屋もあるので，あまり無計画にセットしてしまうのも考えものだぞ。

●マッド・マウス

船室内をメチャクチャに走り回るネズミ型ロボット。ＡＬＩＥＮ８が触れるとアウトだ。こいつのいる船室は，ちょっとやそっとじゃ通れないぞ！

●トラッカー

ＡＩＬＥＮ８の動きに合わせて，ひたすら追跡してくるロボット。動きはわりと遅いので，うまく引きつけてかわせば何のことはない。

●テッド

何かにぶつかるまで直進し，ぶつかるたびに向きを変える妙な形のロボット。こいつは修理パーツを使って誘導しよう。

●ギーラ

これには触れてもミスにならないが，スピードが速くＡＬＩＥＮ８めがけてまっしぐらに突っ込んできて，ぐいぐい押してくるからトラップなどにまき込まれるおそれがある。ジャンプすれば，下に入ってきてＡＬＩＥＮ８を乗せたまま走り回るし，かなりジャマだ。

●トラップ

船内に海賊たちが仕かけたもので，これらに触れるとＡＬＩＥＮ８はアウトだ。なかには上下に動くものなどもあるので，気をつけてもらいたい。

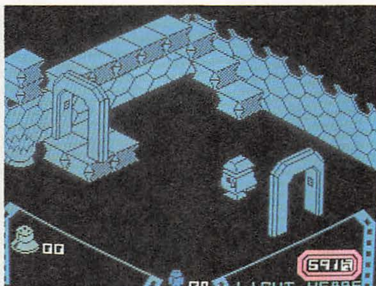
●その他

ブロックの中にも乗ると消えてしまうものや，一つの方向に滑っていくもの，上下しているものなど，トラップの一環をなしているものが多い。また，ＡＬＩＥＮ８を矢印ブロックに乗せると，その方向に移動していくリモコン台も登場だ！

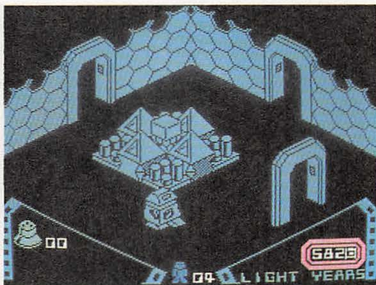
●コメント

「ナイトロアー」の直系ともいえるこの「エイリアン8」，前作にも増してよりむずかしいワナと，多彩なテクニックで一段とおもしろくなってるぞ！

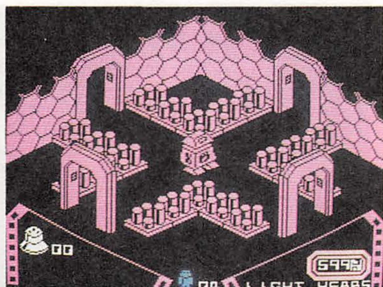
画面形式は「ナイトロアー」と同じふかん図の３Ｄで臨場感バツグン。狼男を制した君たち，続編ともいえるこのゲームで，今度はロボットを操れるか!?



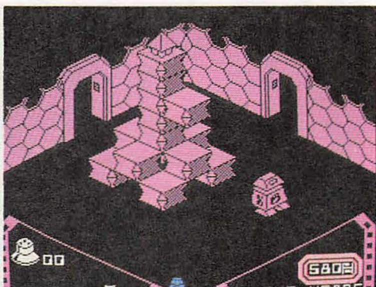
▲部屋の入口が高いので，向こうの階段から登っていかなきゃならない。ところがこの台，消えたり沈んだりするのだ



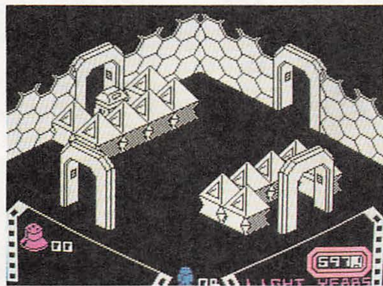
▲危険物の中に修理パーツが！　君ならどうやって手に入れるかな？



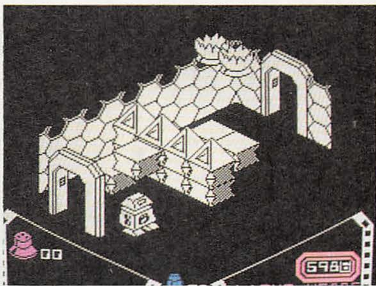
▲数か所あるスタート地点の一つ。周りのデコボコに触れるとALIEN 8はやられてしまう



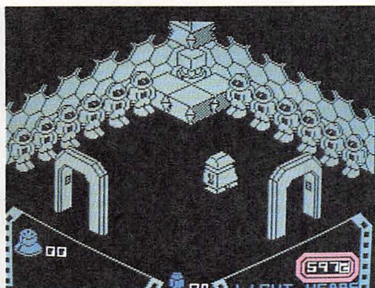
▲今度はやけに高いところにあるパーツ。一つはパーツを持ってないと取れそうにないね



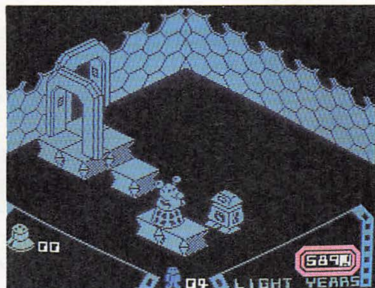
▲この四角鍵もワナだ。つまりこの状態では先に進めないので，うしろの出口にもどる他ない



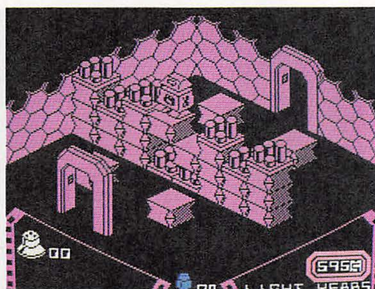
▲上下する踏み台をうまく利用して，部屋の向こうに飛び移ろう



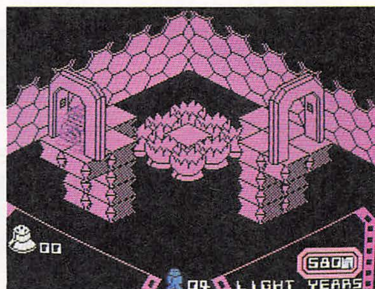
▲宇宙飛行士たちの眠る人工冬眠ルームの一つ。奥に破壊されたユニットがある。四角のパーツを持ってこよう



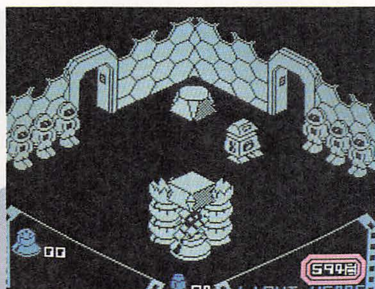
▲このジャマなロボットをどうやって追っ払おうか。こいつのおかげで上に行けないのだ



▲これまた目が錯角を起こしそうなワナだ。手前においてある二つのブロックで位置をあわせないと危ないぞ



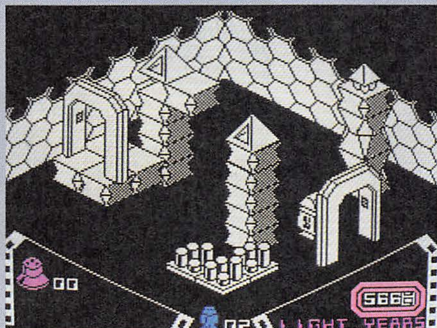
▲これまた，とんでもない部屋だ。ホントにとなりの部屋の入口に行けるのかなあ？



▲これも冬眠ルームだ。画面奥の台を移動させて，いく段にも重なったワナを乗り越えよう



▲ゼンマイ仕掛けのマッド・マウスがワナだらけの室内を走り回っている。でも実はこいつらがワナを壊してくれるおかげで，ここは通れるのだ



◀5段にも積み重なった踏み台。これを移動して上のパーツを取り，左の出口へのステップがわりにしよう

ストレンジ・ループ STRANGE LOOP

宇宙からのSOS！

対応機種
MSX/MSX2（16Kバイト以上）
価格：5,700円（ROM）



●ストーリー

地球を離れ，宇宙の警備についていた1人の地球連邦防衛軍の若き戦士が，無事に任務を終えて，なつかしい銀河系に帰ってきた。そして，ふるさとの地球へ向かう途中，青い地球の近くに浮かぶ宇宙船隊と第5スペースシャトルのようすに異変を感じた。

驚べきことに，女性の姿をしたエイリアンによって宇宙船隊は全滅，第5スペースシャトルも激戦の末，占拠されてしまっていたのだ。しかもエイリアンは，スペースシャトルを拠点として，地球壊滅をもくろんでいるという。

地球の運命を委ねられた戦士は，スペース・スーツとレーザーガンを手にスペースシャトルに乗り込んでいった。

コントロール・ルームを捜せ！

ストレンジ・ループの舞台となる第5スペースシャトル内には全部で96の船室があり，タテのナンバーをAからL，ヨコのナンバーを1から8とした組み合わせでルームNo.が表わされている。その中から19個のオブジェクトを手に入れ，コントロール・ルームを捜しだしてシャトルを正常な状態にもどさなければならない。

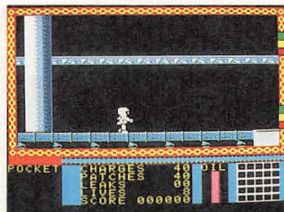
しかし，オブジェクトの中には他のオブジェクトを持っていないと入手不可能なものもあり，順番どおりにオブジェクトを入手していかないとクリアは困難を極める。

そのうえ，ステーションのどこかには5人の女性型エイリアンや，多数の小悪魔，スウォーフが戦士の行手を阻んでいるのだ。また，アイテムを使わないとその機能を停止できないロボットも猛スピードで襲ってくる。君は無事コントロール・ルームにたどり着き，地球を救うことができるだろうか？

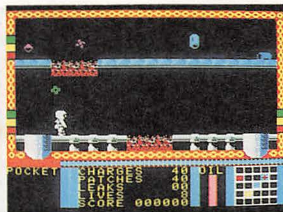
●登場キャラクター

●戦士

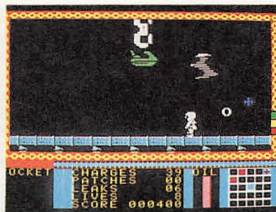
地球をエイリアンから守るべく，たった1人でスペースシャトル内に侵入する。レーザーガンとスペース・スーツを装備しているけど，レーザーガンの威力は貧弱で，スペース・スーツはスウォ



▲スタート地点G－3。右に出口が二つあるが，上へは左のパイプを通って行くことができる



▲隣りのルームはさっそくスウォーフが宙を飛び回っている。赤い溶液の中に落ちるとアウトだぞ



▲スクータの番人を倒してなんとしてもスクータを入手しよう。これがないと脱出できない部屋もある。

ーフや敵に接触すると裂けてしまうというハンディを背負っているのだ。とくにスーツは裂けた部分が大きくなる程酸素を早く流出してしまい，0になると戦士は死んでしまう。敵との接触はなるべく避けてプレイしよう。

●スクータ

室内を自由に動き回るために，ぜひ最初に手に入れておきたい。これに乗ると空中に静止も可能だ。

●スウォーフ

部屋の中を浮遊する物体で，これに触れるとスペース・スーツにどんどん穴が開いてしまう。スーツのリーク度が99になると急激に酸素が減少するので，このスウォーフどもは早めにレーザーで撃ち落としておかないと危険だぞ。

●小悪魔

ところどころの部屋にいて，戦士めがけて近づいてくる。こいつに触れると一発でスーツが99までリークしてしまうから，レーザーの連射で倒してしまおう。

●ロボット

一定の区間をかなりのスピードで走り回る警備ロボット。こいつに触れても99までリークしてしまううえに,戦士の武器では破壊不可能ときてる。が，そのロボットに対応するオブジェクトを使用すれば無害にできるぞ。

●エイリアン(5種)

このシャトルを乗っ取った女性の姿のエイリアン。戦士がある部屋に踏み込むと，小悪魔を操って攻撃を仕掛けてくる。ナイフや手裏剣といった武器を使い，これに当たると一撃で戦士はアウトだ。ただし，小悪魔にひたすら攻撃すればエイリアンも倒せるし，その武器が戦士のものとなるのだ。武装のパワーアップのためにも，こいつとは戦う価値があるぞ。

●出現アイテム

●パッチ

この箱を取るとパッチが40個プラスされる。このパッチ1個につきリーク（穴）が一つ補修されるので，命をつなぐためにたくさんストックしておこう。

●レーザー燃料

武器を4発使うごとにエネルギーは1ポイントずつ減少するけど，これを補うのがこのアイテムだ。エネルギーが切れるともう武器は使えないので，これで補給しよう。

●酸素ボンベ

酸素をフルチャージしてくれるアイテムだけど，結局これを取ってもスーツの穴が多いとすぐになくなってしまうので，何よりパッチの入手を優先しよう。

●OIL燃料

ジェット・スクータの燃料を増やすアイテムだ。

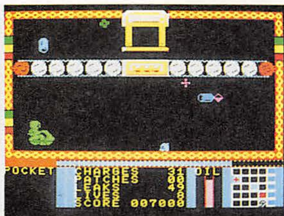
●オブジェクトの用途

オブジェクトの上を歩けば取得でき，取ったオブジェクトはPOCKETに表示される。ただし取得したオブジェクトを使わないと取れないものもあるよ。

オブジェクト名(記号)	ルームNo.	オブジェクトの用途	取得に必要なオブジェクト
1コイン(A)	L－2	ドア・ロックⅠを解除に必要	(B)
5コイン(B)	J－3	1コインとヒューズ取得に必要	
爆弾(C)	H－7	スウォーフを全滅させる(自分も死ぬ)	
CBMマニュアル(D)	A－6	放電している部屋の電気停止に必要	
ジョイサーキット(E)	J－7	BUPAカード取得に必要	
レッドフィッシュ(F)	G－8	コントロール・ルームでダイヤ取得に必要	
マグネット(G)	J－8	ロボットⅠを無電にするために必要	
キー(H)	F－8	ドア・ロックⅡ解除に必要	
ウエルドギア(I)	C－8	ドア・ロックⅢ解除に必要	
BUPAカード(J)	L－5	ロボットⅡを無電にするために必要 サーキットボード取得に必要	(E)
アイ・シールド(K)	B－4	サブコントロール・ルームのフラッシング停止に必要	
ヒューズ(L)	L－2	ハンダゴテ使用に必要	(B)
IDカード(M)	F－1	マグネット使用に必要	
毒性酸素(N)	K－6	ハンダゴテ取得に必要	
ハンダゴテ(O)	B－6	手錠取得に必要	(N)
サーキット・ボード(P)	F－5	オイル缶のある部屋にワープできる(オイル缶を取ると元の部屋へ戻る)	(J)
オイル缶(Q)	A－1	ファイヤー・スーツ取得に必要	(P)
手掟(R)	D－6	コントロール・ルームのロボットⅣ停止に必要レッドフィッシュ使用に必要	(L)(O)
ファイヤースーツ(S)	A－1	溶液に落ちても死なない ウエルドギア使用に必要	(Q)



▲うわ，小悪魔だ！　こいつに触れるとスペース・スーツがボロボロになる。早く撃ち倒せ！



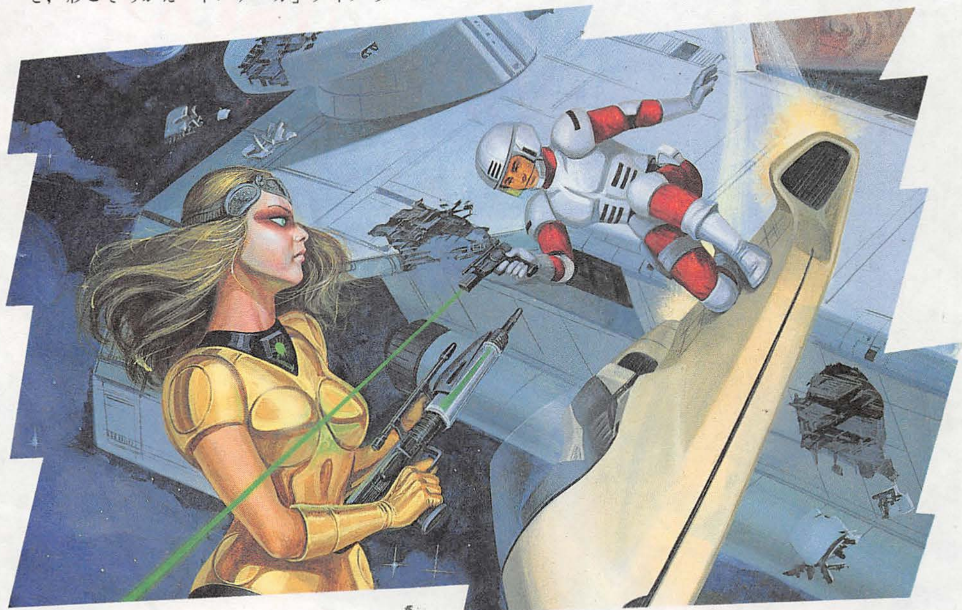
▲上層ではプレス機が上下している。こいつにつぶされると一巻の終わりだ

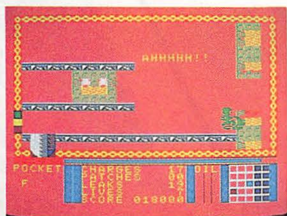


▲でた！　エイリアン登場。部下の小悪魔にナイフを使わせて攻撃してくる。小悪魔だけが狙いだ

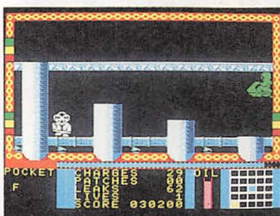
●コメント

デクスタ・ソフトの最新作，ストレンジ・ループは，そのアクション性もさることながら，シナリオどおりの行動によって順序よくオブジェクトを取らなければゲームの進展がむずかしいことなど，形こそちがえ「ドルアーガ」タイプのロールプレイング・ゲームの要素も含んでいる力作だ。様々なオブジェクトを使いながらいかにして障害を突破していくか，そしてエイリアンとの対決は？　など，飽きのこない複雑なゲーム展開になっている。87年の初頭を飾るゲームとしておすすめの1点だぞ！

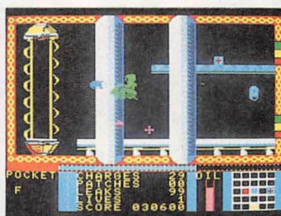




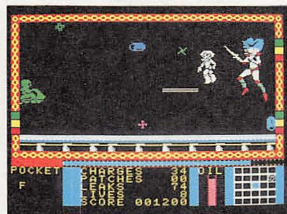
▲「アーッ！」なんと空気もれの部屋だ！スクータごと外へ吸いだされてアウト



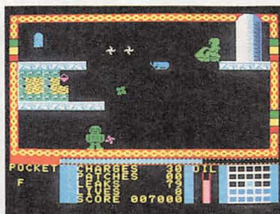
▲ロボットがせかせかと走り回っている。これを無効にするには何かオブジェクトを……



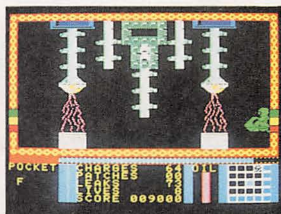
▲左端の何やらあやしげな機械も戦士の命を奪う恐ろしいワナだ。避けるべし



▲またもエイリアンだ，今度は手裏剣が武器のようだが，こちらも大口径レーザーを持っている。負けるもんか！



▲エイリアンの手裏剣を奪ったあと，またもロボットのいる部屋へ。だけどこいつはもう無害にしてある



▲むう。放電していて向こう側へ行けない。まずどこかでこの放電装置を止めてこないと……

dexter soft

ストレンジ・ループ
宇宙からのSOS!

銀河系を侵略するエイリアンは
絶世の美女だった。
やるか、やられるか。
巨大宇宙船を舞台に繰り広げられる、
スペースアドベンチャー。
SOSはもう、発信されている。



西暦2101年。銀河系は初めて存亡の危機に立たされた。地球を守る宇宙船隊は全滅。最後の宇宙船、第5スペースシャトルからの連絡は、すでに1時間前に途絶えた。第5スペースシャトルを奪還し完全に修復せよ。これが君におくる最後の指令だ。船内には、ジェットサークル、スペーススーツ、レーザーガンが残されているはずだ。それらを使い、エイリアンをすべて倒してほしい。しかし、彼女らは手強くいろいろなワナが仕掛けられている。勝利を祈っている。百戦錬磨のエキスパートにおくる大興奮のアドベンチャー&ロールプレイングゲームの自信作「ストレンジ・ループ」。君はもう、指先が震えてきたはずだ。さあ、覚悟してスペースシャトルへ向へ。近・日・発・売!!

dexter
Designers & Experts Computer Software

日本デクスタ株式会社
〒101 東京都千代田区外神田2-9-3 ユニオンビル花家3F
☎ 03(255)9761代表

●日本デクスタのソフトウェアは、全国の有名パソコンショップでお求めください。また通信販売で、直接オーダーされる際は、現金書留にて日本デクスタ宛お申し込みください。

ストレンジ・ループ

MSX (ROM版) 16KB ND-06MR ¥5,700

サイドアーム

©カプコン

Written by 響あきら



はじめに

どうも。最近，原稿と勉強(?)でメチャクチャに忙しい響あきらです。ここ1週間ほとんど寝てなくて，カゼをひきそうです。カゼといえば，受験生のみんなは，だいじょうぶかな。受験目前で体をこわさないようにガンバッてください。それでは，ビデオゲームの「サイドアーム」の紹介です。

ストーリー

強力なモビルスーツを操る〝ボゾン〟の攻撃によって，我らが地球は壊滅的打撃を受けていた。

〝ボゾン〟の武器は，地球の気象条件をも変えてしまうほど強力で，今や地球は最後の氷河期を迎えようとしていた。

そこでヘンリー中尉とサンダース軍曹は，地球を守るため〝モビルスーツ〟に乗り込み，降下していった。

How To PLAY

操作系は8方向レバー＋3ボタン。8方向レバーで〝モビルスーツ〟を操作して，左右攻撃ボタンで左右それぞれに攻撃できる。ストックしたパワーアップ・パーツは，チェンジ・ボタンで選択。バリエーションに富んだ攻撃が可能だ。


左攻撃ボタン


右攻撃ボタン


チェンジボタン

スクロールは最初右方向だけど，つぎのラウンドでは下になる。そしてつぎは右というように，スクロール方向が毎ラウンド変化していく。各ラウンドの最後には，親玉(ボス)なる強敵(実は弱い!?)がいて，コイツを倒すとラウンド・クリア。スクロールが変化して，つぎのラウンドへ進めるのだ。





パワーアップ・パーツを取れ!

敵キャラをやっつけると，ときどきPowをおいていく，これを撃ち続けるといろいろなパワーアップ・パーツに変化するぞ。Powを撃って欲しいパワーアップ・パーツにして取ろう（パワーアップ・パーツを取るとモビルスーツのキャラも武器を変えるヨ)。パワーアップ・パーツは同じパーツを取れば，パワーアップ段階もあがる（2～3段階)。

●Pow/スピード・アップ



Powの状態で取ると，自機のスピードが1段階アップ。スピードは1～3まで3段階あるヨ（画面下にスピード・レベル表示)!

●Wop/スピード・ダウン

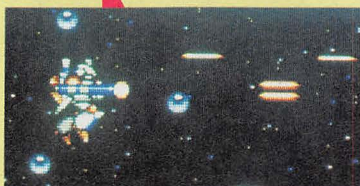


取るとスピードが1段階ダウンしてしまう。さらに，これを撃ち続ければ弥七や佐吉(星)に変わるぞ。

●BIT/ビット



自機の周囲をクルクル回って弾を撃ってくれる。敵に囲まれたときに，効果を発揮してくれるぞ。最高3個まで装着できるヨ。



●S. G./ショット・ガン



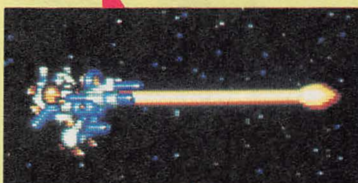
おうぎ形に弾が撃てる。前方の広範囲の敵を攻撃できるけど，射程距離は短い。最高3段階にパワーアップし，1段階だけだとノーマルより弱いぜ!!



●M.B.L/メガ・バズーカ・ランチャー



太く，パワーのあるビームが撃てる。ラウンドの最後のボスには効果的な武器だ。2段階にパワーアップする。



●3WAY/3ウェイ・ショット



3方向に弾が撃てる。地味な武器のようだけど，威力は大きいぞ。パワーは2段階ある。



★AUTO/オート

佐吉(星)



取ると弾が前と上下3方向に撃てる。攻撃ボタンを押しっぱなしで，連射してくれる。



弥七



取ると前方へマシンガンのように速射する。これもボタンを押しっぱなしで，連射してくれるのだ。



絶対!!合体!!



α(またはβ)マークを取ると，１Pと２Pのモビルスーツが合体する。合体すると，通常攻撃にプラスして８方向に弾を撃てる特殊攻撃ができるようになる。合体時には敵の攻撃を１発分受けてもだいじょうぶ。２発受けると，分離してしまう(１人用プレイ時)。１人用プレイのときでも，αマークを取れば，２P機が登場して合体できるヨ！　絶対に合体が有利だぜ！









注目!! 背景に隠れているキャラ



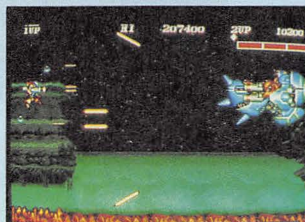
▲太古の文明を火の海と化した巨神兵。そうこれって風の谷ナウシカのキャラだね。カプコンにもナウシカファンがいるのかな？

▶これは遮(しゃ)光器土偶をモデルにした要塞。そういえば「ザンボット３」というアニメにもこんな敵要塞がでてたね。響くんはあのアニメ大好きでした



ラウンド最後に控える強ーい(!?)ボスたち

●タルタロス(3万点)



モビルスーツの高さに合わせて動き，弾を４方向に撃つ。このキャラセンスは最高だネ！

●フレイダーマウス(5万点)



このボスの攻撃方法はタルタロスといっしょだけど，耐久力が大きいぞ

●ウイーズル(8万点)



これも攻撃方法は前の二つのボスと同じ。ただ，コイツはときどき突進してくる。これには気をつけよう

●ギガイア(5万点)



まわりの８個の砲台から弾を撃ってくるヤツとレーザーを撃ってくるヤツの３タイプある。弱点は中心のコアだ。ギガイアが高速で回転するシーンは圧感



▲死の星と化した地球。かつては超高層ビル地帯として，にぎわっていた街も今は…さあ，ゲーム・スタートだ。地球を取りもどせ！



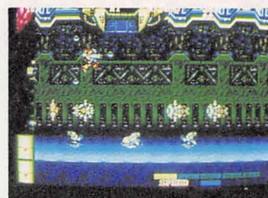


▲これはβ合体。β合体の武器はβフォトンといって，ブーメラン状のビームが撃てる。もちろん通常兵器も使えるぜ



◀地形が入り組んでいるこの場所では，ぜひともショットガンか３ウェイ・ショットが欲しい

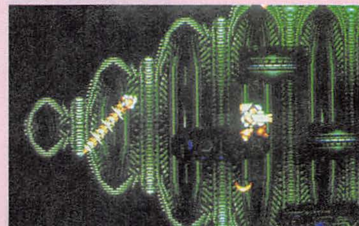




◀水面上に浮かびあがって，ロケット・パンチで攻撃してくる〝ズゴック〟。これからあとは，水中での戦いになる



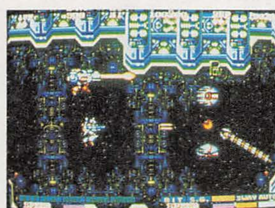
◀たしか「宇宙水爆戦」という映画にでてきたミュータントがこれにソックリさん。〝パクリ〟と言われるかもしれないけど，僕はこういった遊び心は大歓迎さ



▲ウム，この感じは「エイリアン」でおなじみのH.R.ギーガだな。H.R.ギーガの世界でゲームを作ったら，きっとおもしろいゲームができると思うんだけど


▲この敵キャラの名前は〝フラッシュB〟こいつをやっつければ，必ずPowを置いていく。パワーアップのチャンスだ

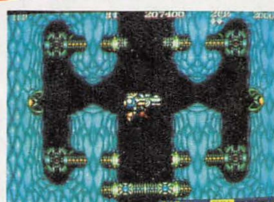

▲ボスを倒したあと，スクロールがはじまるまで，わずかな時間がある。それを利用してPowを撃ち，弥七や佐吉を取ろう


▲このあと，2ラウンド後半はかなりむずかしい。完全なパワーアップ装備が欲しいところだ


▲壁から突きでているパープル・クリスタルのグラフィックには感服させられる。ここは下へスクロールするぞ

2 ROUND


▲敵キャラの〝ザク〟がジャンプしながら波状攻撃をしてくる。背景のクレーターがシブイ


◀シャッターが閉まったり，開いたりする。ひっかかってスクロールに取り残されたり，シャッターにはさまれるとヤラレちゃうゾ


▲画面右側で爆発しているのはアパッチのカプセル。爆発後，アパッチを8個発射する。突進してくるアパッチに気をつけろ！

3 ROUND

4 ROUND

➡ A


▲あるポイントを撃つと写真のようにタルがでてきたり，1万点のホルスタイン(牛)，1UPのモビちゃんが隠れキャラとして登場する。カプコンおなじみのキャラだね


▲画面左右から〝ズゴック〟がでてきて，ロケット・パンチ攻撃をしてくる。上には巨神兵の残がいもあるヨ


▲白い円盤状のキャラは〝コマンチ〟といって，急に画面上にテレポートしてくる敵だ。気をつけよう


▲壁にひっかかって，スクロールに取り残されるとやられてしまう。早めに下に降りたほうが安全みたいだ

6 ROUND

8 ROUND

7 ROUND

➡ B


◀画面の端にくっついていれば，センチピードの体当たり攻撃は受けないで済むけど，攻撃してくる弾はよけないとダメだヨ


◀眼下には溶岩のひろがる7ラウンド。とにかくミサイルの攻撃がしつこい。飛行中をねらって破壊してしまえ。


▶この辺はもう敵の総攻撃だ。左右から敵キャラがウジャウジャでてくる。とくにセンチピードは早めに破壊しないと，ツラクなる

➡ B′

9 ROUND

10 ROUND


◀ヘビみたいなキャラは〝センチピード〟という。自機の周囲をグルグル回り，弾を撃ってくるイヤーな敵だ

チャレンジ！ロールプレイングゲーム

対応機種
PC-8801mkIISR/FR/MR/TR　PC-8801/mkII
X1シリーズ
価格：各7,900円（5″2D 2枚組）

摩訶迦羅 マカカーラ

マジカルズゥ

Written by 手塚一郎

ストーリー

青年は城主に会うことを許された。城主は沈痛な表情で口を開いた。

「私の娘の明姫が，魔物に連れ去られてしまった。これも因果かもしれないが，明姫は私のもっとも大切な宝であるばかりでなく，この一之國（くに）の民の希望の光でもあったのだ。どうか娘を魔物から救いだしてくれないか」。

この國は，以前は平和な國だった。しかし，末法の噂（うわさ）が広まるにつれて，世は乱れ，荒れ果てていった。これに乗じて，魔界から魔物たちが流れ来て人々を襲（おそ）い，世はまさに暗黒の雲に覆（おお）われようとしていた。

城主から当分の金と刀を受けた青年は，明姫を救いだすため冒険の旅にでた。明姫を救いだすには，この世にはびこる悪と戦わなければならない。剣の腕をみがき，仏の守護を得，自分自身の業と戦い，しかも，この世の根源にある，あまりにも巨大な謎を説き明かさねばならないのである。

しかし，本当に明姫を救いだすことができるなら，この世でもっとも尊く，また貴重な宝物を手にすることができることだろう。そして…。

仏教RPG（？）ついに登場！

RPGといえば，SFやファンタジーのどちらかしかないなんて思っている人，ファンタジーなんてよくわかんなーいという人，お待たせ！　ついに東洋の神秘をまるごとゲーム化した「摩訶迦羅（マカカーラ）」が発売されたゾ！

この「摩訶迦羅」を作ったマジカルズゥというメーカーは，特異な設定と不気味なグラフィックでヒットした「ザ・スクリーマー」などで有名だネ。その路線をはずさずに，舞台を戦国時代の日本に移したのが「摩訶迦羅」だ。



▲ゲームをスタートさせるとすぐ北に大きな城が見える。ここは16×16マスで5階建ての迷路になっている

マニュアルの冒頭から「古代法典より」なんていうのがあって，その中にはアートマンやヴィシュヴァカルマン，ヴィシュヌ，ブラフマンなんて普通の人じゃ何のことやらわからないような名前が登場する。制作者の気合いの入りかたはヒシヒシと伝わってくるけど，逆に舞台を日本にしたことにより「とっつきにくさ」が多くなってしまったんじゃないかナ？

今までに，日本を舞台にしたRPGはあったけど，残念なことにどれもヒットしてない。はたして「摩訶迦羅」は，「東洋RPGはヒットしない」というジンクスを破ることができるだろうか？

▲城の中は，赤一色で描かれているので非常に見にくい。根気よくマッピングしていくしかないゾ

NAME ：ラッチャン
H.P ： 208
POWER ： 252
MAGIC ： 185
DAMAGE： 0
COND. ： Ok
FOOD ： 957
CREDIT： 5361

▶5階には城主がいて，君に話しかけてくる。ここで，あるアイテムをもらってしまえば，もうこの城には用がない。急いで外にでよう

どの辺が「東洋」しているのか？

「摩訶迦羅」は，なにも舞台を西洋から日本に移しただけじゃないんだ。ボク自身，ゲームをはじめたばかりなのでハッキリとは書けないけど，どうやら他のRPGのように「敵と戦いまくってレベルをあげることに終始する」というタイプじゃなさそうな感じがする。

プレイ中には，いつも「謎」というものが存在し，プレイヤーは行きづまって何もすることがないなんていうことはない。

それらの謎には必然性があり，そして一





▶城の外には、道場と市場がある。これは市場の場面だ。武器や防具、食料、その他のアイテムは、ここで買いそろえよう



▶ここでは修行することができるけど、自分のレベルが9以上になったら、また来てみよう。術とアイテムを授けてもらえるゾ



◀敵に出会うと画面は一変して戦闘モードになる。注意してほしいのは，殺してはいけないキャラクターがいるということだ。ちなみに，一之國で殺しちゃいけないキャラクターは，農民，侍，女，僧侶の4種類だヨ！



◀薬草は店で買わなくても手に入れることができる。写真の位置をウロウロしていれば見つけられるんだ。これを店に売りつければ楽にお金を貯められるネ。他にも何か所かあるので捜してみよう



▶森を歩いていると，妙な木の並びかたをしているところがあった。近づいてみると，そこには，ひっそりとお堂が建っている



▶武蔵と出会った。私に勝つには，まず負けることだと言うけれど，さて何のことだろう。こいつは仏像を持っているゾ！



◀二之國へ通じる境洞がコレだ。この中には一之國よりも，数倍手ごわい敵が待ちかまえている

▼境洞や魔洞の中も，赤一色の迷路になっている。薬草をたくさん持っていかないと苦しいかもしれない



貫性があるのである。ストーリーという面だけでいうならば，文句なく日本一だろう。

さて話をもどそう。このゲームでは，こういったストーリーだけでなく，アイテムや敵などの枝葉の部分でも，じつに東洋しているんだ。

まずはアイテムから。武器や防具は当然のことながら刀と鎧(よろい)がある。刀には短刀や太刀，国長，正宗などが，鎧にも小鎧，大鎧，黒糸威鎧(クロイトオドシヨロイ)なんていうのもある。道具ではタイマツ，おふだ，手斧(おの)など。そして極めつけは薬草だ。霊仙草(レイセンソウ)，碇草(イカリソウ)，高麗人参(コウライニンジン)などなど。

敵の魔物も，忍者，武士，牛頭鬼，山男，邪剣士，河童(かっぱ)，餓鬼(がき)…というように書ききれないほどいる。

エッ？ 魔法はないのかだって？ もちろんあるサ！ だけど，このゲームでは「魔法」といわずに，「術」とか「仙力」，「法力」などというんだ。こういったものを，修行したり，伝授(！)されたりして身につけていくというのもおもしろいネ。



最後に

最後になってしまったけど「摩訶迦羅」の欠点を一つ。それはフィールドが広すぎることだ。最初に冒険すべき「一之國」やそこに点在している城や洞窟(どうくつ)などを見てやる気をなくしてしまう人も少なくないだろう。とくに建物内部に広がる3D迷路は，意味もなく広く，そして1色のため見にくい。

多彩なイベントがあるのだから，あえてそれらをだし惜しみする必要はないと思う。なぜ日本のRPGはマップの広さなどのくだらない点で競い合うのだろうか。どうしてプレイヤーを苦しめようとするのだろう。なぜもっとプレイヤーに楽しめるようなゲーム構成にしないのか。

マッピングは楽しいという意見に反論する気はないけど，広すぎるマップは単なるイヤミでしかないのである。

残念なことに「摩訶迦羅」は，広大なフィールドをマッピングする根気のない人には決して楽しむことはできないソフトだろう。テーマ自体がとっつきにくいのだから，ゲームだけはもっとなじめるソフトにしてほしかったというのがボクの本音です。

チャレンジ！アドベンチャー・ゲーム
新春特別企画・新作AVG情報

Written by 山下　章

Hello！

みなさんお待ちかねの別冊「チャレンジ！AVG＆RPG II」が昨年の12月24日に発売された。本当にお待たせしちゃってゴメンナサイ！　でも，待ってもらっただけあって，内容，装丁ともにスバラシイできに仕上がった。

発売前に池袋の西武デパートで行なわれた発売記念サイン会＆即売会も大盛況で，ご来場いただいたほとんどのみなさんに，満足の声を聞かせてもらった。読者のみなさんは，もう読んでくれたかな？

まだの人は，ぜひお近くの本屋さんでお求めになるか，電波新聞社に直接ご注文なさるかしてくださいネ♡

さて，今月は新春特別企画として，87年の活躍が期待される新作AVGを，まとめてドーンとご紹介しよう。去年はRPGにおされっぱなしだったけど，今年はまたAVGが巻きかえしてくれることを期待したいもんだ。

各ソフトハウスのみなさん，ボクらに熱い感動を与えてくれる新作AVGをお願いしますよっ!!

殺人倶楽部

リバーヒルソフト

若き実業家ビル・ロビンズが物言わぬ哀(あわ)れな姿で発見された。疑惑に満ちた数々の状況。そして，容疑者たち。しだいに浮かびあがる，20年前の迷宮入り事件の謎。複雑な人間関係の中に隠された驚くべき事実とは……？　はたして，真犯人は誰か？

このソフトはすでに86年終わり頃から，かなり売れているんだけど，とにかく良くできたAVGだ。登場人物33名，捜査地点23か所，対応メッセージ2,500以上という数字をならべただけでも，かなりの力作だということがわかってもらえると思う。

ゲームは典型的な推理タイプ。だけど，今まであったソフトと比べると，信じられないくらい本格的でむずかしい。ほぼ登場人物全員についての血液型，出身地，趣味，特技，資格，家族，アリバイなどの詳細なデータをすべて調べあげて，付属の「関係者調書」にしっかりと書き込んでいかないと，まず謎を解き明かすことはできないのだ。

美しいグラフィックといい，雰囲気のいいタイトルBGMといい，これはもう最高！　このソフトに一度手をだしたら，しばらく眠れない夜が続きそうだぜっ!!

●対応機種　価格：7,800円
PC－9801シリーズ（3.5″，5″ディスク）
PC－8801シリーズ（5″ディスク）
X1シリーズ（5″ディスク）
FM－7／77シリーズ（3.5″，5″ディスク）
MZ－2500シリーズ（3.5″ディスク）

◀スタート画面。ここには何度ももどってくることになるだろう。選択入力の反応が速いのは小気味いいよ

▼ゲームを中断すると，こんなふうに捜査状況を表示してくれる。これは新しい試みだね

★問い合わせ先：〠810 福岡市中央区大名2丁目シャンボール大名2F　リバーヒルソフト「マイコンBASICマガジン」係

ラスベガス

スタークラフト

ハードだった仕事もようやく一段落つき，数少ない自由な時間を精一杯楽しむため，キミは享楽（きょうらく）の町，ラスベガスへとやってきた。目の前に広がるネオンサインを見ると，自然と胸が高鳴ってくる。

その胸の高鳴りは，キミがこれから出会うことになるスリルあふれる冒険と3人の美女との出会いを暗示していたのであった。

こんなプロローグではじまるこのゲームは，じつはアップル版の『ソフトポーン』(シェラ・オンライン社）というアダルティックAVGの国産機種への移植版。

『ソフトポーン』は，もともとテキスト版のAVGだったのに，それを移植するときにスタークラフトがわざわざキレイなグラフィックをつけてくれたってわけ。ムフフの美女が3人もでてくるし，あのラスベガスの街並も忠実に再現されているし（ボクは去年行ってきたもんね），こりゃウレシイ!!

だけど，アマく見てもらっちゃ困るゾ。なにしろ，『ソフトポーン』はあの『マスカレード』とならぶくらい，難解な作品といわれてるんだから。この『ラスベガス』は，絵がついてる分やさしくなってるけど，それでもまだまだ㊮。でも，ゲームの雰囲気はすごくAVGぽくっていいから，おすすめってとこかな。

◀オー，なつかしのラスベガス!!　じつにうまく雰囲気をだしてくれてるなあ。

▲ブラックジャックのテーブルにやってきた。ホラ，この絵を見たら，キミもこのゲームがやりたくなってきたでしょ？

●対応機種　価格：7,800円
PC－9801シリーズ（3.5″，5″ディスク）
PC－8801シリーズ（5″ディスク）
FM－7／77シリーズ（予定）
X1シリーズ（予定）

★問い合わせ先：〠171 東京都豊島区雑司が谷3－22－3　(株)スタークラフト「マイコンBASICマガジン」係

マデリーン

シンキングラビット



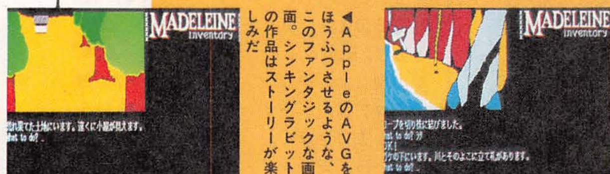
とある田舎町で見つけた1枚の肖像画。まばゆいばかりに輝いているその女性は，宗教改革のとき，病床の実父エスムラント2世を毒殺しようとして失敗し，城の塔に幽閉されたまま，生涯を終えたという希代（きたい：世にもまれな）の悪女，マデリーン妃だという。

はたして，マデリーン妃は本当に悪女だったのか？　時間を超えた悲しい恋心の行きつくはては？　キミは，400年の時をへだてた過去を捜す旅にでかける……。

ウ～ン，シンキングラビットのＡＶＧは，いつもプロローグがいい！　読んでるだけでヤル気がそそられてきたのは，あの『カサブランカに愛を』につづく２作目だ。『カサブランカ』はモノクロだったけど，こちらはフルカラーのグラフィックによる，オーソドックスなタイプのＡＶＧ。

20個の持ち物を駆使して，マデリーンの謎を解いていくって展開だ。シンキングラビット独特のシナリオのさえが，この作品でもまた見られるゾ!!

なお，このソフトは，ソフトベンダー武尊（たける）用に作られたものなので，とうぶんはふつうの形式では販売しないそうだ。だから，このソフトが欲しいという人は，武尊のある店に買いに行こう!!



◀ＡｐｐｌｅのＡＶＧをほうふつさせるような、このファンタジックな画面。シンキングラビットの作品はストーリーが楽しみだ

▲かんばんには「水を飲むな」だって。この水をうまく利用することができそうだゾ

●対応機種　価格：3,200円（武尊価格）
ＰＣ－8801シリーズ（5″ディスク）

★問い合わせ先：〒665 兵庫県宝塚市中州1－2－24－503　シンキングラビット「マイコンＢＡＳＩＣマガジン」係

めぞん一刻

マイクロキャビン



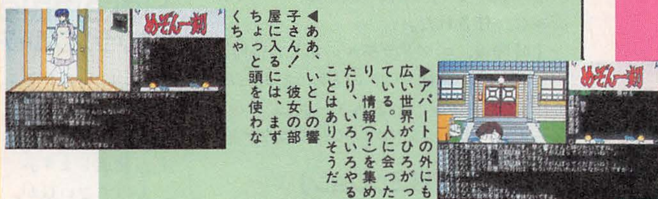
このゲームに関しては，もはやそんなに説明することはないだろう。大人気のアニメ『めぞん一刻』を題材にしたＡＶＧなんだよね。

キミが演じるのは，五代裕作。響子さんのキゲンを取り，住人たちの妨害をはねのけ，やっと管理人室に入ってみると，そこである物を見つける。その管理室を何度か訪れ，このゲームの要求する物を探り，どこかにあるそれを手に入れるってのが，このゲームの目的。とにかく，やってみなきゃわかんないってノリなんだ。

ボクは98版でちょっとプレイしてみたんだけど，グラフィックがメチャメチャ速くてキレイだった。コマンドも選択入力式だし，これならヤル気がでるってもの。オマケに，ＦＭ音源ボードに対応していて，「シネマ」や斉藤由貴ちゃんの「悲しみよこんにちは」なんかも流れてきて，こりゃ，やってみるしかないぜっ！

原作を知っている人にはもちろん，知らない人でも十分に楽しめるＡＶＧダヨ。さあ，はたしてキミには，副題の「思い出のフォトグラフ」って言葉の意味がわかるかな？

●対応機種　価格：6,800円
ＰＣ－9801シリーズ（3.5″，5″ディスク）
ＰＣ－8801シリーズ（5″ディスク）
ＦＭ77／ＡＶ（3.5″，5″ディスク）　Ｘ１シリーズ



◀ああ、いとしの響子さん！　彼女の部屋に入るには、まずちょっと頭を使わなくちゃ

▶アパートの外にも広い世界がひろがっている。人に会ったり、情報(?)を集めたり、いろいろやることはありそうだ

★問い合わせ先：〒510 三重県四日市市安島２－９－12　(株)マイクロキャビン「マイコンＢＡＳＩＣマガジン」係

白と黒の伝説III〈アスカ編〉

ソフトスタジオWING



超能力者である新聞記者のシラトリは，前２作で地球の危機を一応救った。しかし，突如，大地震と異常気象が起こり，日本列島は壊滅状態におちいった。アメリカ，ソ連の武力介入により，日本は２色に塗り変えられ，東京を中心にゲリラ戦が起こっていた。これはハルマゲドン（最終戦争）の前兆なのか？　シラトリは平和を求めるため，アスカの謎に挑戦する。

ウ～ム，ストーリーが恐しい。ここまで悲壮なプロローグではじまるゲームがかつてあっただろうか？　まあ，前作の「百鬼編」や「輪廻転生編」にくらべると，格段にスピードは速くなった。ライン&ペイントをやめて瞬間画面表示。これはＭＳＸにしてはけっこうスゴイと思う。コマンドの選択入力なんかも取り入れていて，操作性はマル。だけど，何度もテープを読み込むのがかったるいような……。まあ，テープ版ＡＶＧの宿命かもしれないけどね。そうそう，このソフトには音楽テープも付いているんだ。ゲームをプレイしているとき，その音楽をＢＧＭに流すと雰囲気がでるんだって。なんてオカルティック!!



▲物語のプロローグ。パソコンで縦書きの文字ってのは，なんとなく異様だね

▼これがこのゲームのメイン画面。ある条件を満たしていれば，ビシバシ超能力を使うこともできちゃうのだ



★問い合わせ先：〒870 大分市中央町２－６－10　ソフトスタジオＷＩＮＧ「マイコンＢＡＳＩＣマガジン」係

SILPHEED シルフィード SUPER DOGFIGHTER

シルフィード

©ゲームアーツ

for PC-8801mkIISR /MR/FR/FH
Written by PANDA

スーパードッグファイターついに発進！

時は宇宙紀元6502年。ここピラリウスは，繁栄を続ける銀河連邦の首星である。

この物語は，ピラリウスのすべてを司どるスーパー・ネットワーク・コンピュータ〝ユグドラジル〟が，突然緊急通信を受信することからはじまる。

Crisis（クライシス）

「レッド・アラート，レッド・アラート。こちら第8エリア防衛基地。反逆者ザカリテのゲリラ攻撃が開始された。敵の戦力は，我が基地を圧倒している。しかも停滞フィールドを使用しているため，反応弾は無効。至急救援をこう」

この通信を受けた銀河連邦政府は，緊急閣議を開き対応を練ったが，時間的制約と反応弾が使用不可能なことから，なんら解決をみいだせず，作戦の決定は，ユグドラジルに一任された。

1時間後，ユグドラジルの示した，唯一実行可能な作戦は，つぎのとおりであった。

「カイハツナンバーＳＡＸ－0029〝シルフィード〟ニ ヨル タンドク キシュウコウゲキ」

Mission（ミッション）

「さて，シルフィードのテスト・パイロットである君の使命は，戦艦並みの攻撃力を持つスーパー・ドッグファイター〝シルフィード〟を駆って，隠密のうちに敵艦隊を全滅することだ。

もちろん，君も承知のとおり単独突撃になるわけだが，エネルギーの補給やウェポンの増強は，エリアごとに設けられている自由軌道要塞にて行なえる。また任務遂行中に出現する破壊可能なアステロイドは，物質転送機によって送り込まれたパワーアップ・パーツを運搬するカプセルである。

したがって，これを破壊することにより出現するパワーアップ・プレートを取れば，シルフィードは，さらに強力になるであろう。

なお，ウェポンは５万ポイントごとに増強されることを付け加えておこう」

指令を受けたおれは，愛機シルフィードへと向かった。

Scramble Attack（スクランブル・アタック）

「メイン・エンジン，火器管制システム，およびジョイスティック・コントロール・システム，オール・グリーン。シルフィード，発進します」

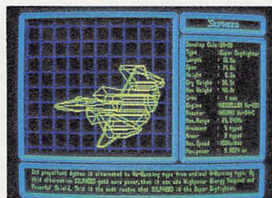
ものすごいＧが，体をシートに押しつける。Ｇキャンセラーが働いているとはいえ，５Ｇはゆうに越えているだろう。並の人間なら，とっくにあの世行きだ。ジョイスティックの反応もすこぶるいい。もちろんトリガボタンによる，ウェポンの発射も好調だ。この速さでは，従来のキーボードによるコントロール・システムでは操作はつらいだろう。

突然，目の前の空間に巨大なホログラムが結像していた。ザカリテだ！　ヤツがおれの出撃をキャッチして，挑戦状をたたきつけてきたのだ。おまけに，ハイパー・ブラックホール通信のチャンネルにまで，音声を送りこんできやがった。上等じゃねえか，やってやるぜ。

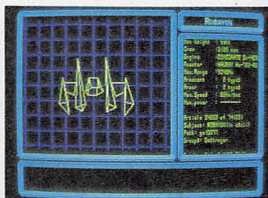
数時間後，おれは9エリアまでを撃破し，エリア10に突入して，エリア11へと快進撃を続けていた。現在のウェポンは，Ｌ：レーザー・キャノン，Ｒ：オート・エイミングだ。

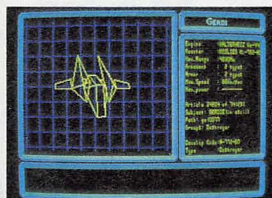
とそのとき，アラート・ミュージックとともに，敵のライト・クルーザー〝オレウス〟が出現した。やばい，こいつの周りの，テトラコアは，レーザーをはねかえしやがる。とてもよけきれん。

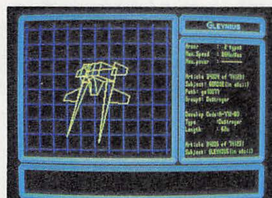
ちいっ，シールド・ブロークンか。これ以上の被弾は命とりだ。うわっ，レーザーがやられた。もうだめだ！　その瞬間，右のオート・エイミングが，オレウスをとらえていた。助かった。大爆発を目の前にして，おれは心底そう思った。

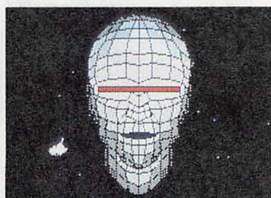

▲うわさのオープニング・デモ。シルフィードのスペックのすべてが，書かれているよ！


▲エリア1，3に登場の軽巡「オレウス」。回転弾による攻撃が特徴。装甲：弱


▲バリエーション豊富な駆逐艦「ロベイオン」。ミサイル・タイプとドーナツ弾タイプがある


▲エリア7以降登場の駆逐艦「ゲルディ」。装甲が弱いので，レーザーがあればＯＫ！


▲レーザー・ターレットを持つ重巡「グレーニウス」。装甲が強く，もっとも手ごわい敵だ！


▲「わたしは，宇宙の帝王ザカリテ。グロアールあるかぎり，キサマらごときに負けはせん」


▲エリアのはじめにある，補給ステーション。修理とシールドを3単位プラスしてくれる


▲アステロイドベルト装着画面。かなりの攻撃を防いでくれるけど，ぶつけすぎるとなくなる

しかし，それは恐怖へのプロローグにすぎなかったのだ。再び機内にアラート・ミュージックが響きわたる。おれは，神に祈った…。

Impression
(インプレッション)

さすがゲームアーツの力作で，大変おもしろいシューティングにできあがっています。スピードにあふれ，操作性も抜群です。なるべくなら，ジョイスティックを使ったほうがいいと思います。

また，敵や，自分のパワーアップ・ウェポンなども個性が強く，うまくパワーアップを行なわないと，いきなりやられます。また，一回使ったパワーアップ・ウェポンは，回復に時間がかかり，続けては使えないところもミソです。

あと特筆すべきは，あの音成合成（FM音源による）とオープニング・デモでしょう。音成合成は，要所，要所に使われていて，とくにゲーム・オーバー時のメッセージが大ぼけで笑えます。

またデモは，すごくかっこよく，シルフィードの着艦シーンからはじまり，敵の紹介で終わるのですが，はっきり言って感動ものです。

Tactics (タクティクス)

では最後に，1～5エリアまでの攻略法を少しだけ，お教えしておきます。ちなみに，5エリアをクリアするごとに，これまた，ちょっとかっこいいデモを見ることができますよ。

エリア1，2

●必要ウェポン：L⇧　R⇧

ここは，アステロイドを必ず破壊し，パワーアップ・プレートを絶対に取りましょう。パワーアップできないとゲームになりません。

ボス敵は，無茶をしないことが大切。とくにエリア2のボス敵は，ミサイルだけ注意すればこわくありません。

エリア1のボス敵は，横なぐりに注意。

エリア2クリア時の目標点は，8～10万点。

エリア3

●必要ウェポン：L⇧　R⇧

補給用アステロイドがでない，惑星面です。とにかく被弾しないように。ボス敵に関しては，エリア1と同様でしょう。

目標は15万点以上。

エリア4

●必要ウェポン：L⇖⇧　R⇧⇗

敵の要塞面。今までパワーアップをがまんしてきたことが，ここで役に立ちます。前にでて，連射機能を最大に活かそう。また，パワーアップ・プレートを持っているのもいるので，なるべく敵は倒すように。

ボス敵のドーナツ弾は，前後に動いてよけるとラク。

エリア5

●必要ウェポン：RかLに ⇖⇗

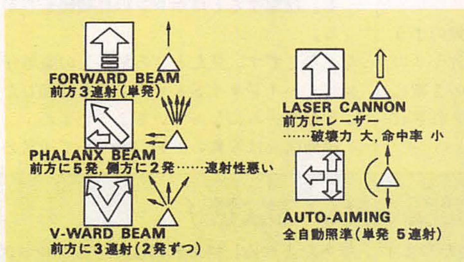
Vビームがあれば，楽勝！　パワーアップ・プレートがたくさんでてるので，必ず取って，点をかせごう。ボス敵は，ミサイルが3連装になるだけで，あまりこわくない。

これ以降の面は，みなさんがプレイしていって，いいパターンを見つけてください。もちろんエリア1～5も，人によっては，もっといろいろな攻略法があると思います。シルフィードは，そういうゲームなのです。

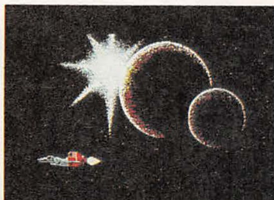
《第1表》パワーアップ・プレートの種類(一部)

W	ウエポン・パワーアップ：武器の威力がUP
S	シルフィード，スピード・アップ：自機のスピードUP
F	自動連射：ボタンを押しているだけで，連射してくれる
A	アステロイドベルト：アステロイドがシルフィードの周りをまわり，敵を撃破
I	無敵：一定時間，無敵になる
H	シールド・アドバンス：シールドのダメージを1減らす
B	バリア：敵の通常弾を防ぐ

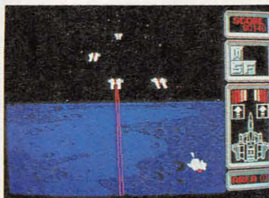
《第1図》シルフィード・ウェポン

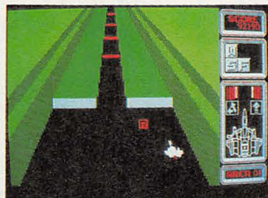


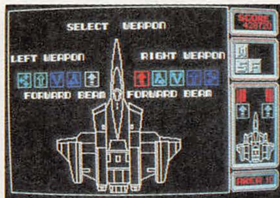

▲こっちはドーナツ弾タイプのロベイオン。ファランクス・ビームが美しい


▲エリア5クリア時のデモ。エリア10は，もっと感動的だぜ！

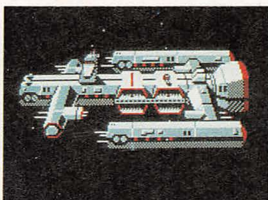

▲体当たり攻撃をしかける「ナザレス」。かなり正確に狙ってくる。シールドが少ないときは要注意

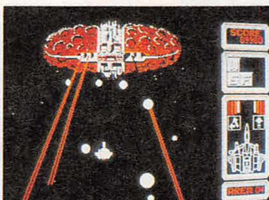

▲高速で接近し，レーザーを放つ「ラゼル」。赤くなったら要注意。その前に撃破しよう


▲おっとリペア・プレートだ。装備を整え，さらに奥までアタック！



▲これがシルフィードの全ウエポン。青は使用不可，水色が使用可能なウエポン。使いこなしが生死をわける


▲惑星エリアのはじめにあるステーション。シールドをフルパワーにしてくれる，頼もしい味方


▲要塞は，なるべくファランクスを使おう。二つあれば無敵，一つでもなんとかなる


▲これがロベイオンのミサイル「プラズマ・ソリッド」。発射タイミングを見切ってよけること


▲メイン・エンジンに被弾。さすがにグレーニウスの攻撃力は絶大だ

魔城伝説II

© KONAMI 1986
KONAMI

開発途中をスクープ！

ポポロン激闘編

©コナミ

for PC-8801mkIISR/FR/MR/FH

価格：6,800円

Written by YK-2

ＭＳＸで大好評の「魔城伝説」が今度は「魔城伝説II」となってＰＣ－8801ＳＲ以上シリーズ版として再登場しました。私がプレイしたのはまだ未完成のバージョンだったのですが，ＭＳＸ版とはだいぶちがっています。それではどんなゲームなのか，またＭＳＸ版とはどういうところがちがうのか，説明していきましょう。

得点
ヒット・ポイント(生命値)
経験値
持ちバクダン数
アイテム表示エリア
武器表示エリア
防備表示エリア
レベル表示
残りプレイヤー数
ゲームエリア
表示エリア

ゲームの内容

ＭＳＸ版と同様，ゲームの内容は自分が勇者ポポロンを操り，魔物にとらわれている女王アフロディテを救いだすことを目的としたアクション・ゲームなのですが，88ＳＲ版ではさらにＲＰＧの要素が付け加えられているのです。たとえば，

- ●得点のほかに，ヒット・ポイント，経験値が追加された。
- ●武器が，投げ武器（前方に飛ぶ弾のような武器）と持ち武器（コン棒や竹ヤリのように持ってふりまわす武器）の２種に増えて，シフトキーを使って，それぞれ選択できるようになっている。
- ●ゲーム進行に有効なアイテム（食糧やカギ，竹馬などがある）が追加された。
- ●防備（タテやアーマー）が使える。
- ●攻撃してはいけない敵(市民キャラ)がいる。攻撃するとポポロンの経験値がさがる。

などなどです。見たところＭＳＸの魔城伝説に，ハイドライドとザナドゥを付加したようなゲームになっているようですね。

画面構成は写真のようになっていて通常の移動は８方向，画面タテ強制スクロール(つまりＭＳＸ版と同じ)ですが，市街地や，城内に入ると画面切りかえ方式にかわります。

▲さあ，出発だ。画面にでてくるパネルの中にアイテムや武器が隠されている。投げ武器を使って捜しだそう

敵キャラによって武器を使いこなせ！

「ＳＴＲ値」とは武器の強さを表わします。スペアーなどはポポロンのレベルに応じてパワーアップします。ＳＴＲ値をみると，自分自身が敵にふれない分投げ武器のほうが有利のように思われますが，そんなことはありません。持ち武器はそのＳＴＲ値にポポロンの強さ（つまりレベル）がプラスされるからです。でも相手に接近する分，ダメージを受けます。場合に応じて，また好みに応じて使いわけるのがよいでしょう。ちなみにボンブを除く投げ武器，持ち武器は一つずつしか持つことができません。

★投げ武器名称	キャラ	威力
スペアー		STR値 10
ポーレイド		STR値 20
散弾 (ショット・ガン)		STR値 10
リモコン弾		STR値 30
ボンブ		――

★持ち武器名称	キャラ	威力
竹棒		STR値 10
コン棒		STR値 30
ロング・スウォード		STR値 50
エクスカリバー		STR値 100

普通のアクションRPGとはちょっとちがうゾ！

これで「魔城伝説II」の特徴が少しはわかってもらえたかナ？　見た目は普通のアクションＲＰＧ（ロールプレイング・ゲーム)だけど，さすがはコナミ！ グラフィックや音楽もこれまでのアクションＲＰＧの中でも群を抜いているすばらしさです。また，武器やアイテムなどにも持てる数の制限があり，エリアによって，それらを使いわけなければならないなど，ゲームのおもしろさをいっそう引き立てています。アクションＲＰＧが好きな人には，ぜひすすめたいソフトですよ。

最後に

でもこの「魔城伝説II」，ちょっとスピードがのろいなあという感じがしました。私自身，ＭＳＸ版のあのスピード感がたまらなく好きだったのですから。「完成バージョ

	名　称	キャラ
常備アイテム	食糧（3種類）	
	カ　ギ	
	対花粉用マスク	
	竹　馬	
	薬（DRUG）	
	バッグ	

その場に応じて有効アイテムを持て！

★アイテム
食糧を除く常備アイテムは四つまで持つことができます。選択アイテムのうち，「POW!!」は敵全滅，「霊毛カプセル」は，使用すれば何かが起こるなぞのアイテムです。

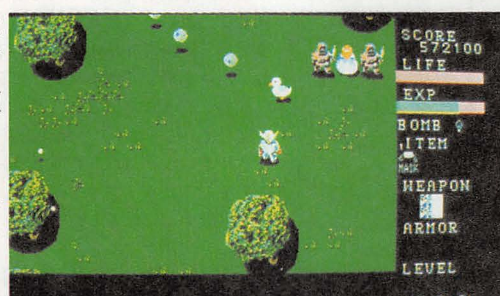
	名　称	キャラ
選択アイテム	霊毛カプセル	
	POW!!	

防備名称	キャラ
盾（3種）	
布防着	
皮防着	
重装鎧	

何はさておき防備を強化！

種類は四つありますが，持てるのは一つだけです。盾には3種の強度があります。

ンはもっともっと速くなりますよ」とはコナミのお姉さんの弁。その言葉を信じて，このソフトに大きな期待をよせてしまうのでありました。

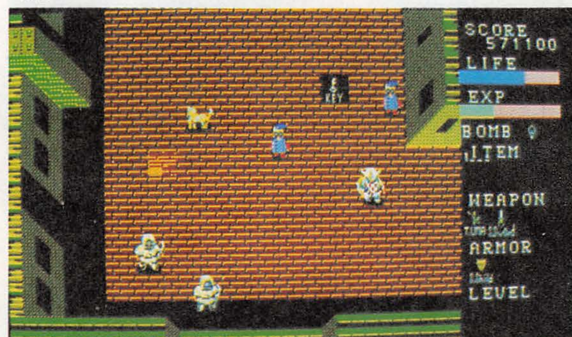


▶オヤ？ 前でとらえられているのは，女王アフロディテではないか。なんとしても助けなければ…

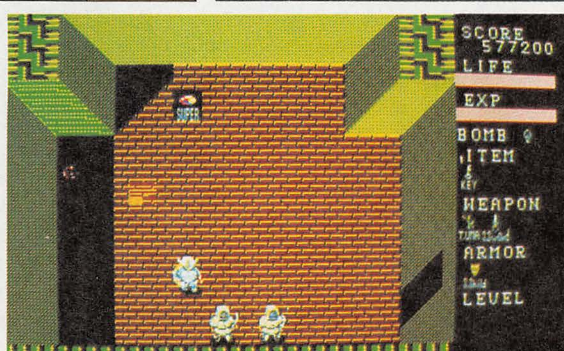


▶前方にある川は橋を見つけださないと渡れない。どうしてもでてこないときは，あるアイテムを使って…

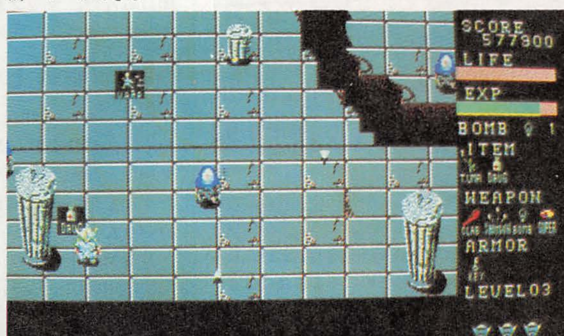
▼これが市街地の面。画面は切りかえ式になる。市民キャラは殺しちゃだめだヨ



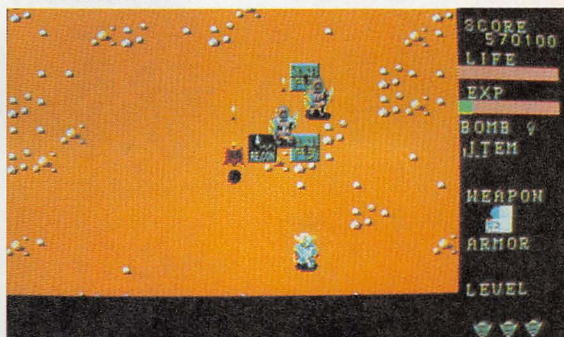
▶カギを使ってあちこち歩いていると，こんなところにでた。前にある「SUPER」は霊毛カプセルだ



▼背景がスターフォースに似てるね。前方の「WARP」を取るとある場所へワープできる



▼このような砂ばくの面もある。これらの他にも完成バージョンは親玉がでてくる面もあるそうです



★キングコング2の問い合わせ先：〒101 東京都千代田区神保町3－25 コナミ広報宣伝課

キングコング2 甦る伝説

©コナミ
for MSX2 価格：5,800円
Written by W. Fast

第2のコングを捜すのはキミだ！

ストーリー

ジョージア州アトランティック大学の構内に準備された，世界最大の集中治療室。その中には，1頭の巨大な類人猿が昏睡(こんすい)状態のまま横たわっていた。彼こそが，9年前に世界貿易センター・ビルの頂上から落下し，死んだと思われていたキングコングだった。

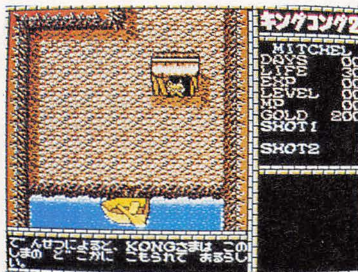
そして，世界最高の医学技術を誇る医療チームが，このコングの治療に当たっていた。だが，彼を甦(よみがえ)らせるために必要な人工心臓移植手術を施すためには，コングに輸血できる血液がなければならない。

―ここからは映画と少しストーリーが変わってくるが―南海に浮かぶゴルネボ島。そこに伝わる〈コング伝説〉。第2のコングがこの島にいるらしいのだ。主人公ハンク・ミッチェルは，医療チームからの依頼を受け，1人ゴルネボ島に旅立った。

君は，探検家ハンク・ミッチェルになり，キングコングの手術を成功させるために，第2のコング「レディ・コング」を見つけだして，アメリカまで連れて帰るのだ!!

兄貴ィ，こいつあRPGだぜ！

じつはこのゲーム，ファミコン用の同タイトルのゲームとは，まったくちがった内容となっている。ハンク・ミッチェルが，島のあちこちに秘められた謎を解いていくアクションRPG（ロールプレイング・ゲーム）だ。



▲スタート地点。島の各地にある建物には必ず入ろう。いろいろな情報が聞ける

いろいろなアイテムを見つけていくうちに，魔法もいくつか使えるようになるよ。お楽しみのデカキャラも登場だ。

画面はスクロールせずに切り替え式。地形については，あのゼルダのような感じだ。と言えば大体わかってもらえると思う。ゲームが進み，重要な敵を倒すと新たな道が開けるんだ。マップが広くてなかなか奥が深いんだよ。

早くプレイしようぜィ

さて，プレイ開始。スペース・キーをたたくと，軽快なBGMとともにゲーム・スタート。キャラクターの設定などは，まったくなしだ。ほとんどアクション・ゲームののりだね。

BGMに乗せられ，スタート直後に敵の集団の中に突っ込み，あっけなくやられてしまったのは，何を隠そうこの私です。まあ，くじけずにコンティニューを使って先へ進もう。

島の奥へ進んで行くと，密猟者のいる建物がある。ここで武器を買おう。そこから上へ向かうと草原にでる。ところどころにある建物では，島についていろいろな話が聞けるので，必ず立ち寄るようにしよう。そして必要ならばメモしておくこと。

いきなりBGMが変わってデカキャラが現れた。ビッグ・スパイダーだ。さっき手に入れた武器〝ナイフ〟で倒そう。おっと，アイテムは，セレクト画面(F2キー)で設定しないと使えないよ。なんとかビッグ・スパイダーを倒したら，木のカギが手に入った。これで草原の左上にある祈とう師のほこらに入れるんだ。ここでは，光の剣について聞くことができる。

つぎに，草原中央のグラスオウガをやっつけよう。こいつらに武器は通用しない。一つだけ，意味ありげに置いてある石があるね。これを押してグラスオウガを潰（つぶ）してしまうんだ（まあ，ザンコク！）。くり返しているとロッドが見つかるはずだ。

今度は下のほうに行ってみよう。行き止まりのところにクラブマンがいる。これをロッドで倒すと，なんと新しい道ができる。やったね。

新しくできた道のうち，一つは村にでる。もう一つは，レッド・フィッシュマンという強い半魚人がいるところへ続いている。苦労するけど，倒せば〝コングの爪〟が手に入る。とても強力な武器になるけど，レベルが低いうちは勝てないので，村のほうへ進もう。

村には食事をする場所や，宿屋がある。これからは，死にそうになったらここにくるといい。お金を持ってね。

また，「けむらんにいるおじいさんに届け

これがゴルネボ島のデカキャラたちだ！



ビッグ・スパイダー
ナイフでないと倒せない。木のカギをくれる。



クラブマン
倒すにはロッドが必要。新しく道ができる。



レッド・フィッシャーマン
気味の悪いヤツだが〝コングの爪〟をくれる。



マッド・アーマー
石とらめらの樹液で倒せ！



ビッグガード
ひたすら叩けば倒せる。倒すとシャッターを開けてくれる。



ザ・ナスティー
まかぶらの呪文がないと倒せない。



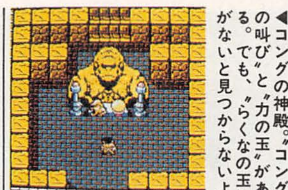
グリズリー
斧を手に入れてから倒しに行こう！



ツイン・マイヤーズ
こいつを倒すには，双子のお守りが必要だ。



リボルバー
頭の火の玉を振り回して攻撃してくる。

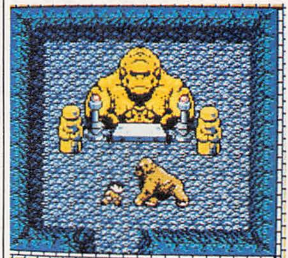


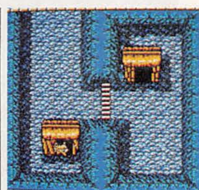
◀コングの神殿。〃コングの叫び〃と〃力の玉〃があるが、でも、〃らくなの玉〃がないと見つからないよ



▲アイテムは全部で35種類。まだ、見つけてないアイテムがあるぞ

▼レディ・コングとの出会い。でも、〃コングの涙〃がないと……カボシ!?



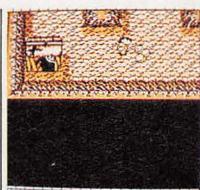




◀この種族のボスは病気にかかっている。薬草をあげると、ビッグ・ドリアンをくれる



◀ダンジョンの中。〃コングの瞳〃を持ってないと真暗闇だ



◀新しい道ができた。やったね！

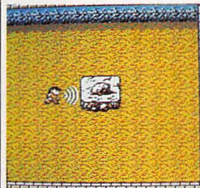


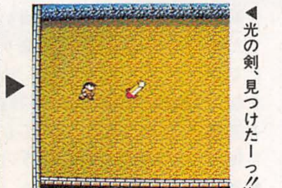
◀原住民の村。ここで食事をしたり、宿に泊まったりして体を休めよう



◀村の奥にあるコングの祭壇。なにかをささげないとレディ・コングに会えない

▼てむさの呪文で石をくずすと…

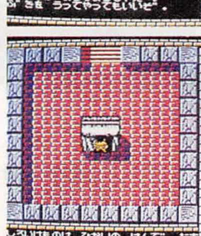




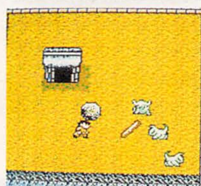
◀光の剣、見つけたーっ!!



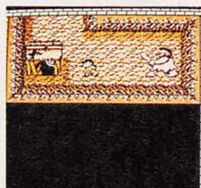
◀おれたちは密猟者だ。斧はないけど、ナイフなら売ってやるぜ。200GOLDだ



◀ビッグ・スパイダーを倒して手に入れたカギで、祈とう師のいるほこらに入れる



◀グラスオウガを石でこわしていると、ロッドがでてくる



◀ロッドでクラブマンを倒せば……

てください」と言って手紙を渡されたら受け取っておこう。

村から少し離れたところにひっそりとした建物に暮らしている祈とう師がいる。この人から、〝てむさの呪文〟をもらう。今までにいくつか、何ということはない石の建物があったね。〝てむさの呪文〟を使うと，石の建物が消えて，ダンジョン等の入り口が現れるんだ。

さあ，いままできた道を引き返し，いろいろなところで試してみよう。〝ねむりの呪文〟や〝光の剣〟が見つかるはずだ。〝ねむりの呪文〟は強力で，一定時間敵の動きを止めてくれる。もし，MP（マジック・ポイント）がなくなって呪文が使えなくなったら，宿屋に泊まるか，特定の敵（グラスオウガなど）を倒してMPを復活させよう。

〝ねむりの呪文〟があれば，簡単にレッド・フィッシュマンを退治できる。すると，〝コングの爪〟がでてきたね。これは強力な武器として使えるんだ。また村の近くへ行って，あの岩石ゴロゴロ原人！？(ボウラー)を倒しまくろう。斧(おの)が手に入るんだよ。

この斧を使って，スタート地点の左のほうにいるグリズリーを倒しに行こう。また新しい道が開けるはずだ。

下のほうの道を行くと，かなり先に家が三つある。ここで本と水ゲタを買っておこう。

今度は上のほうの道を進む。吸血コウモリと戦ったら肉を見つけた。さらに進むと小屋がある。ここで話をするときは，さっきの本が役立つ。このあたり一帯に住む種族は「くうくう，きいきい」と言うだけで，言葉がつうじないのだが，本を持っていると，ちゃんと会話ができるんだ。

彼らの村に一つだけ，くもの巣がはってるアバラ屋がある。ここに入ると虫にさされてしまうよ。

彼らのボスから，〝ビッグ・ドリアン〟をもらったら，島の西のほうへもどろう。

コングの祭壇のある村にもどったら，宿屋でゆっくり休もう。これからまた厳しい戦いがはじまるのだ。さあ，村をでたら北西へ行って見よう。レッド・スパイダーだ。コングの爪でなら軽く倒せる。また道ができただろう。

海を進むとまたデカキャラ，マッド・アーマーだ。石を投げてやっつけろ！　ただし，このとき〝ラメラの樹液〟を持ってないとダメだ。ラメラの樹液は，ねむりの呪文のあったダンジョンで，敵を光の剣で倒すと手に入れられる。

マッド・アーマーをやっつけて進んでいくと，またダンジョンがある。この中には，近くの村から捕(とら)えられている住民がいる。彼を救うと〝まかぶらの呪文〟をくれる。〝まかぶらの呪文〟で，ザ・ナスティーを倒せばまた道ができる。

やっと陸地だ。ここからは，より強い敵が待ち受けているコングの神殿だ。むだな戦いはさけたほうがいいかもしれない。また，せっかくコングの神像の前まで行っても，何もなかった，などとあきらめてはいけない。〝らくなの玉〟がないとダメなんだ。

らくなの玉は，1回神殿を通り過ぎて行ったところに隠されているので気を付けよう。

兄貴ィ しんどいゲームだぜ

ふーっ!!疲れた。スタートの気軽さに反して，何と奥のあるゲームだ。もう時間もスペースもなくなってきちゃったよ。

このゲームは，スピーディな展開で，BGMもGood！ キャラクターの動きも良くできている。デカキャラや背景もきれいだ。ただ，キングコング2の映画の内容とまったくちがう方向にずれてしまったような気がする。ストーリーに問題があるのだ。

あと，セーブができずにコンティニューだけ，というのは少しつらい。しかし，全体的にみれば，良くできたソフトだと思う。

コナミのアクション・ゲームの実力が，RPGのシナリオ上で存分に生かされたソフトなのだ。

追信：手伝ってくれたHIDE WERONAさん，どうもありがとう。

★キングコング2の問い合わせ先：〒101 東京都千代田区神保町3－25　コナミ広報宣伝課

ドラバスならボクにまかせろ!!

ローレンス王国に最大の危機が訪れた。ローレンス王国の第二王女セリアがドラゴンに連れ去られてしまったのだ。

愛するセリアと故郷のためにクロービス(もちろんキミのことさっ!)は,たった1本の剣を携(たずさ)えて,討竜の旅に出発したのだった…。

今月は,発売直後のファミコン版ドラゴンバスターを紹介しよう。

Written by 手塚一郎



ついに発売!ドラゴンバスター

for ファミリーコンピュータ 価格:4,900円 ©(株)ナムコ

ファミコン版はココがスゴイ!

ビデオゲームからファミコンなどに移植する場合,当然カットされちゃう部分があるよネ。このドラゴンバスターも例外じゃないけど,うれしいことにビデオゲーム版よりパワーアップしている点がいくつもあるんだ。その一つとしてアイテムの数が多いということがある。まずはそこから説明しよう。

アイテムには「即効アイテム」,「マジック・アイテム」,「ユーティリティ・アイテム」の3種類がある。

●即効アイテム

アイテムを取った瞬間に効果がでるアイテムのこと。これらには,**薬**(バイタリティを一定量回復させることができる),**毒**(取るとバイタリティが一定量減ってしまう),**キノコ**(バイタリティのメーターを増やすことができる),**宝石**(取ると得点になる)などがある。

●マジック・アイテム

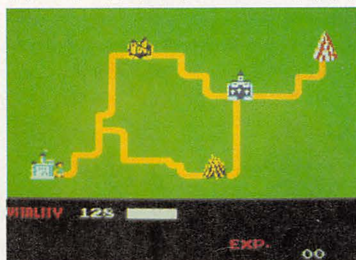
地下迷宮内で主に敵モンスターとの戦闘で使うアイテム。コントローラのスタート(ポーズ)ボタンを押し,✚字ボタンで選ぶことができる。選んだアイテムを使うには,しゃがんでⒶボタンを押せばOK!

スクロール(巻き物)はファイヤー・ボール,**ロッド**(杖)はサンダー・ボルトを発射できるし,**ランプ**は地面から火柱を立てたり,**アミュレット**(首飾り)は敵を石にしてしまうこともできる。他にも,地震を起こす**指輪**や地震と雷を同時に発生させる**王冠**,出口を見つけなくても地下迷宮から脱出できる**聖杯**なんていうのもあるゾ!

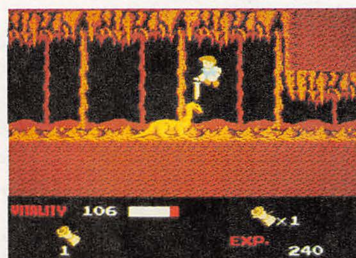
●ユーティリティ・アイテム

持っていると自動的に効果があったり,使える場所にくると自動的に使用されるアイテムのこと。全体マップの画面のときにある扉を開ける**カギ**,森を切り開く**斧**(おの),途切れた道をつなぐ**水晶**,そしてバイタリティを補充する**薬草**,ダメージを減少させる**シールド**(盾),出口の方向を教えてくれる**コンパス**,コンティニュー・プレイができるようになる**日記帳**などなど。

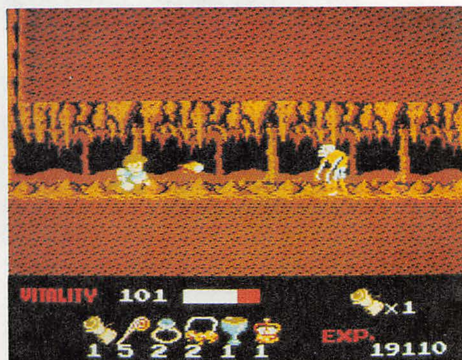
スーパー・スウォードをいれると,なんと約20種類もあるんだ。これらのアイテムを効率よく集めてうまく使うことがファミコ



▲ラウンド1の全体マップだ。よく見るとわかると思うけど,ビデオゲーム版のとは奇岩山と鐘乳山が入れ変わっている



▲地下迷宮でのルームガーダー「ファフネル」との戦い。コイツのバイタリティは8なので,かぶと割りや垂直切りでも一撃ではやっつけられないんだ



▲地面からモコモコと出現するゾンビ。剣の攻撃は通用しないので逃げるか,マジック・アイテムを使ってやっつけちゃおう

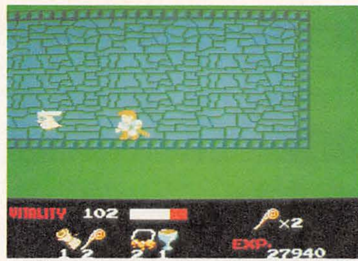


▲かぶと割りさえマスターしてしまえば楽勝のビショップ。だけどシールド(盾)を持っているときは十分注意すること。なんてったって,コイツの斧を食らうとシールドがなくなってしまうんだから

▲ラウンド1〜3のスケルトンなら,かぶと割りや垂直切り一発でOK。剣を振りまわすため手ごわいゾ!



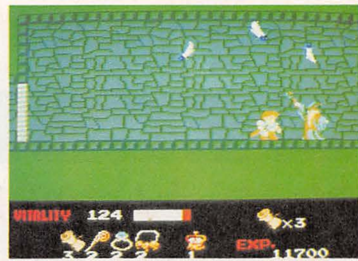
◀宿敵ドラゴンとの対決! 各ラウンドごとにドラゴンの弱点があるので,そこを重点的に攻撃しよう。ちなみにラウンド1の弱点は「頭」だっ!



▲スーパー・スウォードを手に入れると攻撃力が2倍になるゾ! 写真はシーフにスーパー・スウォードを奪われたところだ。画面外に消える前にやっつければスーパー・スウォードは取りもどせるヨ



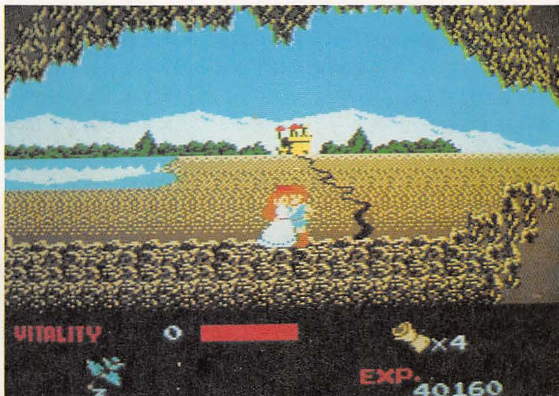
▲ゴーレムの振りまわすコン棒はバイタリティを7〜20減らしてしまうというスゴイ威力だ。その分バイタリティが少ないのでかぶと割りをマスターすれば楽勝さっ!



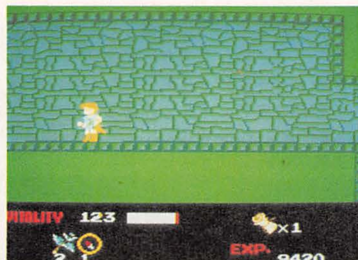
▲魔剣とファイヤーボールで攻撃してくるウィザードは初心者じゃなくても結構手こずる。スキをみて近づき，サクサク切ろう



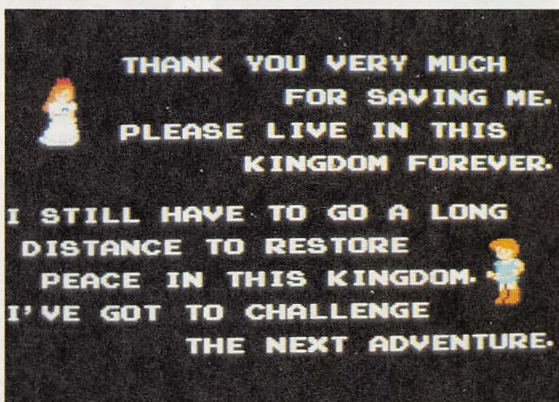
▲途切れてしまった道でも「水晶」を持っていればこのとおり! 虹をかけて再び通れるようになるんだ



▶ついにセリナを助けだすことに成功した! この美しい画面をキミは見ることができるかナ?



▲コンパスの指す方向（赤い方だよ!）に出口があるんだ。このアイテムの効力は1ラウンドしかないので，効果的に使おう



▶英文に続いて，あるモノが表示される。それさえ知っていれば…。そう，キミの旅は本当に終わったわけじゃないんだ

ン版ドラゴンバスターを極めるコツといえるだろう。

ラウンド数は同じ12(実は…!)だけど，そこにある建物や山などの数はビデオゲームの2倍以上(!)という広さだし，ファミコン版ならではのオリジナル・モンスターも登場する。

かぶと割りをマスターしよう!

普通に剣を振って敵を切ると2のダメージしか与えられないけど，かぶと割りというテクニックを使えば一撃で6のダメージを与えられるんだ。つまり3倍もの強さがあるワケ。敵のバイタリティはラウンドによって4段階（1〜3，4〜6，7〜9，10〜12ラウンド）にアップしていくため，普通に剣を振っていたんじゃ効率が悪すぎる。ルームガーダーのビショップを例にとってみるとわかるけど，バイタリティが4→6→6→8というように変化している。

つまり1〜9ラウンド中ならかぶと割り(ビショップが相手のときは垂直切りのほうが有効) 一発で楽に倒せるということだ。

EXP(経験)を積もう!

写真を見て気がついた人もいると思うけど，EXPというのがあるでしょ? これは他のゲームでいうスコアのこと。ところが単なるスコアで終わらないところが，ナムコのいいところだ。このEXPが10,000, 30,000, 50,000…(以下50,000ごと)に達すると，クロービスのバイタリティの容量が16ずつアップしていくのさ。パソコンRPGでよくあるレベルアップみたいなものと考えてくれればOK! バイタリティに余裕のある人は，敵をドンドンやっつけてEXPをかせいでクロービスを成長させていこう。

「ドラゴンバスターの本」が発売されるぞ!

もっとくわしくドラゴンバスターについて知りたいっ! という人はいるかナ?

実は1月中旬ぐらいにボクの書いたドラゴンバスターだけの本が発売されることになったんだ。内容はファミコン版を中心にしてビデオゲーム版，パソコン・ゲーム版，ボードゲームなどを100%楽しむための記事ばかり。

もちろん全ラウンド・マップや全キャラクターの写真，ドット絵，バイタリティ，攻撃力，EXP(得点)も掲載。またモンスターに関する読み物，開発者インタビューなどによりドラゴンバスターを知らない人でも楽しんでもらえるようにする予定です。

ファミコン版ドラゴンバスターの必勝本は他からもいろいろ発売されるようだけど，単なる必勝本ではない本を読んでみたい人におススメです。予定価格は850円です。

ビデオゲーム HOTNEWS
ホット ニュース

またまた，ナムコから新作2作の登場だ！

神出鬼没のこのコーナー，5か月ぶりのご無沙汰です。今回の新作は2本〝ローリングサンダー〟と〝サンダーセプターII〟，両方ともなぜかナムコです（別にひいきしているワケではありません）。それでは紹介にうつりましょう。

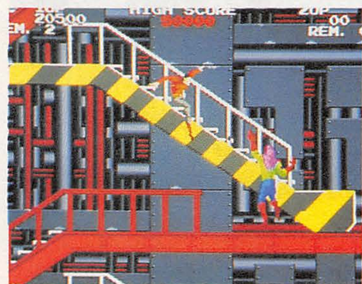
ローリングサンダー ©(株)ナムコ

このゲームは，プレイヤーが特殊工作部隊「ローリングサンダー」の工作員になり，世界征服を狙う秘密組織「ゲルドラ」の地下基地に乗り込み，とらわれの女性工作員レイラを救出するのが目的だ。

操作は4方向レバーとジャンプ・ボタンに武器発射ボタン。レバーを上に入れてジャンプ・ボタンを押せば大ジャンプができる。武器は最初はピストルを持っているが，弾数が決まっているのでムダ撃ちは避けること。途中で強力なマシンガンに武器を変えられる。ゲームはストーリー1とストーリー2にわかれていて，ストーリー1が5エリア，ストーリー2が5エリアの合計10エリアである。10エリアでは，謎の男「マブー」との戦いが待っている。キミにレイラを救出できるかな！



▲ここは古ビルの中，主人公〝アルバトロス〟の行く手をさえぎるのはマスカーピンクだ。コイツはピストル1発で倒せるが，マスカーイエローは2発撃ち込まないとダメなんだ



▲手すりのある場所ならば，階段の途中でも飛び降りられる。飛び降りは，レバーを下に入れて，ジャンプ・ボタンだゾ!! このテクはかなり重要。多用すべし



▲どうくつのシーン。右下にいるのはパンサー（黒豹）だ。タイムも残りが少ない。急いでクリアしよう



▲プレートのあるドアが武器庫。ここではベレッタ銃の弾が補給できる。弾数には常に注意してないと，手痛い目にあうヨ



▲この敵キャラの名は〝ゲルゾ〟。人面コウモリなのだ。コイツを倒すコツは…それはキミが自分で見つけよう



▲下はマグマ。落ちたらひとたまりもない。ここでは，マグマから生まれた人間〝ファイヤーマン〟が攻撃してくる

サンダーセプターII
©(株)ナムコ

サンダーセプターがパワーアップして帰ってきたゾ！ IIでの大きな特徴は，3Dになっていること。あのVHDの3D画像で有名なオルタネーティブ方式（シャッター方式）でキャラクターが手にとるように，ドーンと飛びだしてくる。これは大迫力!!

また，ラウンドが4から6ラウンドになったこと，ナパーム・ボムで柱やイン石が破壊できること，コースが2本道になるところがあること，そしてホワイト・サンダーセプターという仲間がでてくることだ。このキャラはお助けキャラで，エネルギー・ボールやバリアボールを落としていってくれるヨ。サンダーセプターをキワめた人も全然サンダーセプターをやったことのない人もぜひ一度プレイしてみよう。

▼今回，柱は縦の障害物だけでなく，横になって通路の幅をせまくする



▼前のキャラがホワイト・サンダーセプター。エネルギー・ボールとバリアボールは必ず取っていこうぜ



▼これがサンダーセプターIIの実際の画面。これを右目左目交互に1/60秒の切り換えでパチクリやれば，3Dに見えるハズなんだ



バブル ボブル アイテム一覧表　©タイトー

マイコンBASICマガジン・オリジナル・データシート④1987年2月号

アイテム	名称	得点	出現法	効力
	キャンディ（ピンク）	100	35回バブルをはく	バブルの飛距離をUPする
	キャンディ（ブルー）	100	35回バブルを割る	バブルのスピードをUPする
	キャンディ（オレンジ）	100	35回ジャンプをする	バブルの連射機能をUPする
	シューズ	100	一定距離歩く	移動スピードUP
	クロック	200	13回サンダー・バブルを割る	一定時間敵の動きを止める
	ダイナマイト	200	10～25回ファイヤー・バブルを割る	大爆発で敵を全滅させる
	パラソル（オレンジ）	200	15回ウォーター・バブルを割る	3面分ワープする
	パラソル（レッド）	200	22回ウォーター・バブルを割る	5面分ワープする
	パラソル（パープル）	200	35回ウォーター・バブルを割る	7面分ワープする
	ホーリー・ウォーター（オレンジ）	300	20回下の通気孔から落下する	その面にオレンジの花を咲かせ,ボーナス・ステージにする
	ホーリー・ウォーター（レッド）	300	21回下の通気孔から落下する	その面に赤い花を咲かせ，ボーナス・ステージにする
	ホーリー・ウォーター（グリーン）	300	22回下の通気孔から落下する	その面にクローバーを咲かせ，ボーナス・ステージにする
	ホーリー・ウォーター（イエロー）	300	23回下の通気孔から落下する	その面に虹をだし,ボーナス・ステージにする
	ホーリー・ウォーター（パープル）	300	24回下の通気孔から落下する	その面に音符をだし，ボーナス・ステージにする
	ちゃっくんハート	3,000	敵が変化したフルーツやダイヤを35～40個取る	一定時間無敵＆スピードUP
	クリスタル・リング（水色）	1,000	ブルーのキャンディを三つ取る	1bit歩くごとに10pts入る
	アメジスト・リング（紫色）	1,000	オレンジのキャンディを三つ取る	ジャンプするごとに500pts入る
	ルビーリング（赤色）	1,000	ピンクのキャンディを三つ取る	バブルをはくたびに100pts入る
	クロス オブ ウォーター（水色）	3,000	アイテムを10～16個取る	その面を洪水にして敵を全滅させる
	クロス オブ サンダー（黄色）	3,000	タイマー・フードを10～16個取る	巨大な雷を発生させ，敵を殺す
	クロス オブ ファイヤー（赤色）	3,000	ウォーター・バブルで敵を4～7匹殺す	その面で16発分，貫通性のある炎を口からはき，敵を殺せる
	ランプ（ブルー）	2,000	1P側が5回コンティニューをする	3種のリングの効力がすべてその面でだせる
	ランプ（レッド）	2,000	2P側が5回コンティニューをする	3種のリングの効力をその面でだし,さらに3種のキャンディの効力を得る
	ランプ（パープル）	2,000	パラソルを1～2個取る	SPARK（聖なる炎）を生じ,敵を全滅させる
	ランプ（イエロー）	2,000	クロックを2個取る	キャンディ3種分の効力を得る
	ブック オブ デス	3,000	ファイヤー・バブルで10～16匹の敵を殺す	地震を起こし，敵を全滅させる

アイテム	名称	得点	出現法	効力
	スター・ティアラ	3,000	サンダー・バブルで10～16匹の敵を殺す	星を降らせて敵を殺す
	炎のネックレス（レッド）	4,000	トータル・ゲーム数が20回のときでる	EXTENDバブルが続けて10個でる
	魔法のネックレス（シルバー）	5,000	トータル・ラウンド数が15～30面のときでる	エナジー・ボールを出現させ，敵を殺す
	フォーク	20	ネーム登録でとってもいやらしい3文字を入力する	野菜をたくさん降らせ，当たった敵を殺す
	ナイフ	20	ネーム登録で〝…〟を入力する	ケーキ類をたくさん降らせ，当たった敵を殺す
	コーラ	20	ネーム登録で〝I.F〟〝MTJ〟などを入力する	オレンジの花を降らせ，当たった敵を殺す
	タコッパチ	1,000	前回のプレイ時にある条件を満たしておく	1面をクリアしたとき残りのバブルがXになる
	ピンク・フラミンゴ	1,000	前回のプレイ時にある条件を満たしておく	1面をクリアしたとき残りのバブルがうんにょ君になる
	チューハイ	1,000	前回のプレイ時にある条件を満たしておく	1面をクリアしたとき残りのバブルがお好焼になる
	トレジャー・ボックス（パープル）	1,000	ラウンド100をクリア，または到達	クリアしたときに残りのバブルが赤紫のダイヤとなり，さらに8万点のビッグダイヤが降る
	トレジャー・ボックス（イエロー）	1,000	ブック オブ デスを三つ取る	クリアしたときに残りのバブルが黄色のダイヤとなり，さらに7万点のビッグダイヤが降る
	トレジャー・ボックス（レッド）	1,000	ランプ（パープル）を三つ取る	クリアしたときに残りのバブルが赤いダイヤとなり，さらに6万点のビッグダイヤが降る
	トレジャー・ボックス（水色）	1,000	クロス オブ ウォーターを三つ取る	クリアしたときに残りのバブルが水色のダイヤとなり，さらに5万点のビッグダイヤが降る
	トレジャー・ボックス（青紫）	1,000	クロス オブ サンダーを三つ取る	クリアしたときに残りのバブルが青紫のダイヤとなり，さらに4万点のビッグダイヤが降る

アイテム	名称	得点	出現法	効力
	魔法のつえ（水色）	500	ⒺXTENDのⒺを三つ取る	クリアしたとき残りのバブルがサイダーアイスになって降り，さらに1万点のビッグ・サイダー・アイスを降らす
	魔法のつえ（茶）	500	EⓍTENDのⓍを三つ取る	クリアしたとき残りのバブルがチョコアイスになって降り，さらに1万点のビッグ・チョコアイスを降らす
	魔法のつえ（オレンジ）	500	EXⓉENDのⓉを三つ取る	クリアしたとき残りのバブルがオレンジになって降り，さらに2万点のビッグ・オレンジを降らす
	魔法のつえ（赤）	500	EXTⒺNDのⒺを三つ取る	クリアしたとき残りのバブルがすいかになって降り，さらに2万点の大ずいかを降らす
	魔法のつえ（クリーム色）	500	EXTEⓃDのⓃを三つ取る	クリアしたとき残りのバブルがエクレアになって降り，さらに3万点のビッグ・エクレアを降らす
	魔法のつえ（白）	500	EXTENⒹのⒹを三つ取る	クリアしたとき残りのバブルがショートケーキになって降り，さらに3万点のビッグ・ショートケーキを降らす
	鈴	2,000	Hurry upに15回なる	その面に敵を全滅させるアイテムがでる場合に鳴る
	水晶玉	5,000	クラウンの類（II）を15個取る	アイテムやフードの位置が面スタート時にわかる
	クレヨン	100	電源を入れてから777ラウンド目にでる	ホーリー・ウォーターが3面連続で出現する
	金のシャレコウベ	10	すかるもんすたを30回だす	ハレーすい星が横切り，すぐHurry upになる
	銀の扉	1,000	1面からスタートし，20，30，40面までノーミスで行く	シークレット・ルームへ行ける
	金の扉	3,000	1面からスタートし，50面までノーミスで行く	70面までワープする
	ドラッグ オブ サンダー	0	100面で女の子が落とす	口からサンダー・バブルをはけるようになる
	スペシャル・バブル	100,000	1／4,096の確率でバブルに混ざって出現する	クロス オブ ファイヤーの効力が5面続く（正確にはアイテムではない）

BUBBLE BOBBLE

保存版

バブルボブル七つの謎

©タイトー

Written by 見城こうじ

MYSTERY 1
最終面のスーパードランクは一撃必殺！

最終面にでてくる親玉（らしきもの），「スーパードランク」の攻略法については，**写真1**のように画面端で泡をたてにつなげて吐(は)いてから連鎖（れんさ）割りで一挙にたたくか，**写真2**のように画面端に密着して壁に向かってひたすら泡ボタンをたたき続ける方法などが知られているが，実はこれ，1発で倒す方法もあるのである。やりかたは，実に単純，女の子が落としてくれるドラッグ　オブ　サンダーを取ったあと，1発だけサンダーをスーパードランクに命中させる。あとは一定時間待っていれば薬が効いてきて自滅してくれるのである。ただし，その間自分が一度でもやられてしまうとこの効果はなくなってしまうので注意（得点を稼ぎたいなら，この方法は使わないほうがよい）。

《第1表》アルファベット対応表

A	B	C	D	E	F	G	H	I	J	K	L	M
N	O	P	Q	R	S	T	U	V	W	X	Y	Z

《写真1》攻略法その1

《写真3》解読してみよう

MYSTERY 2
スーパー・バブルボブルへの道はこれだ！

うわさの裏ゲーム「スーパー・バブルボブル」への道は，表ゲームを解くとひらけてくる。そのやりかたはズバリ**写真3**に記されているとおりだ。暗号が読めないって？　これを解くカギは，そこにも書かれているとおり，ノーミスで20面到達した際に行けるシークレット・ルーム（写真4）にある。

これらバブルボブル文字はそれぞれが英語のアルファベットに対応している。シークレット・ルームにはこの文字がABCD順に表示されているので，これと照らし合わせればすべて解読できるというわけだ。写真では見にくいと思うのでここに対応表を掲載しておこう(**第1表**)。

注：**写真3**の暗号の中に1文字だけ**第1表**の対応表にない文字が見つかると思うが，これは合成文字で「Sと1」を意味する。これが何を示すかは，残りの暗号を解読して推測してみよう。

《写真2》攻略法その2

《写真4》ここに暗号の秘密が…

MYSTERY 3
ラウンドクリア・フードの法則

各ラウンドにおいて，最後の敵を倒した瞬間に自分のスコアの下3ケタが**第2表**以下のように合わせてあると，そのとき画面上にでていた泡がすべてフード（食べ物）になる。

注1：最後の敵を倒す瞬間に余計な泡を割ったりするとスコアがズレてしまうので注意。

注2：2人用の場合は，いずれか1人が上記の条件を満たしていればよい。

また，2人プレイのときに2人のスコアの下3ケタが，まったく同じになった場合もラウンドクリア・フードは出現する。

《第2表》ラウンドクリア・フードの出現

下3ケタ	フード
000	フライド・ポテト
110	31ーアイス
220	プリン
330	ハンバーガー
440	ショートケーキ
550	チョコケーキ
660	ビール
770	フランクフルト
880	ソフトクリーム
990	サイダーアイス

《第3表》2人プレイ時のラウンドクリア・フード

下2ケタ	フード
00	ピーマン
10	なす
20	にんじん
30	たまねぎ
40	赤かぶ
50	白かぶ
60	大根
70	きゅうり
80	さやえんどう
90	きのこ

その際は下２ケタの点数でフードの種類が決定される。

MYSTERY 4 フード全96種類一挙公開!

まだ見たことのないフードが入っているって？　ちょっとやそっとじゃ，だせないものもあるのだよ。

表の見かたは，T…タイマー・フード／E…エネミー・フード／R…ラウンドクリ・アフード／B…ボーナス・フードとして出現したときの得点を意味する。つまり同じフードでもでるときの状況によって得点がちがうのである。得点が記入されていないところは，その種類のフードとしては出現しないことを意味する。

注：フードの種類については本誌86年10月号参照のこと。

MYSTERY 5 ラウンド2がシークレット・ルームに!

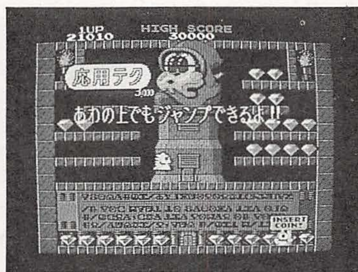
まず**写真5**，**6**，**7**を見てもらおう。少しバブルボブルをかじったことのあるプレイヤーなら，これらの画面上に異常現象が起こっていることがわかるだろう。まず**写真5**では，背景がシークレット・ルーム(ノーミスで20面まで行き，銀の扉に入ると行ける）にもかかわらずコイン投入前のデモで見られる説明画面のまっ最中である。

写真6ではゲーム・オーバー時の到達ラウンド表示画面でバブルンが女の子の頭に突きささるほど深く進んでおり，右上のラウンド表示も実際にはあり得ない102面となっている。同時に左下の矢印はその深さとちぐはぐに２面と表示されている。

さらに**写真7**では左上に表示されているとおり２面でシークレット・ルームが出現している。

これらの画面は，ある一つの条件を満たすと見ることができる。それは「シークレット・ルーム内でゲーム・オーバーになる」ことである。そうするとまず**写真6**のような画面が見られ，その後のデモで**写真5**が見られる。さらにコインを投入してつぎのゲームをはじめると**写真7**が見られるのである。さてシークレット・ルームに入るには再三言うとおり20面までノーミス（２人用の場合はいずれか一方でよい）できて，銀の扉をだして，そこに入ることだが，シークレット・ルーム内で死ぬには一定時間待って，永久パターン防止用キャラ「ラスカル」君をだして，それに触れればよい。ところがシークレット・ルーム内で一度死ぬとすぐにノーマル・ステージに進んでしまうのである。

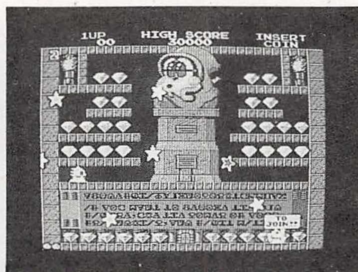
銀の扉をだしたということは，そこまでノーミスなので，バブルン（ボブルン）のストックはたまっている。しかし，シークレット・ルームに来たときにはバブルンを最後の１匹にしておきたい。



《写真５》異常現象その１



《写真６》異常現象その２



《写真７》異常現象その３

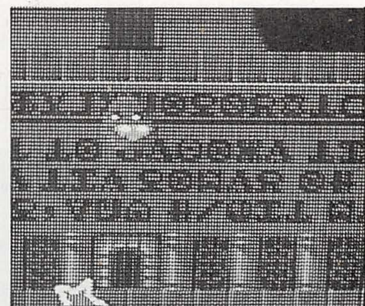
さて，どうすればよいか？方法はいくつかあるのでいろいろ試してみよう。

MYSTERY 6 プレイヤーの腕に合わせる難易度レベル

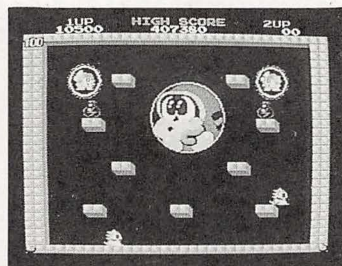
バブルボブルを何回もプレイしていると同じ面でも敵の入ったバブルの割れるまでの時間やHurry upがでるまでの時間が，前とちがっていたりすることがあるのに気付く。これはコンピュータがプレイヤーの実力をちゃんとチェックしているために起こる変化なのである。たとえばミス（死ぬ）をしたり，コンティニューをすればゲームレベルはさがるし，ノーミスが続いたりＥＸＴＥＮＤしたりすると，どんどんランクがあがってゆくのである。また，もちろん２人プレイは１人プレイのときよりランクが高い。

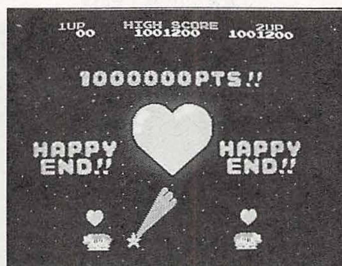
MYSTERY 7 アイテム全54種類一挙公開!

マイコンBASICマガジン・オリジナル・データシートに全アイテムの名称，出現法，効力等をまとめておく。出現法のところの「…を～回やる」のような部分では，その回数は前述の難易度レベルによって変化することがある。また，同時にいくつかの出現条件を満たした場合は，よりでにくいもの，重要なアイテムが優先されると思ってもらってよい。



▲隠れ永久パターン防止うちわネタキャラ“ラスカル”



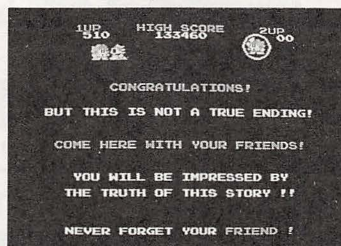


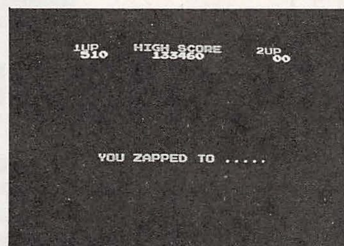


▲“表”の２人用ENDING

EXTRA MYSTERY
まだ謎が……!?

まさに秘密だらけのバブルボブルであったが，これですべてではない。真のエンディングとはどんなものであるか，というのももちろん自分たちで確認してほしいし，さらにプレイを数倍楽にする隠しフィーチャーもあると聞くが，その辺はまたの機会に——。





▲"表"の１人用ENDING。ただし"YOU ZAPPED TO…"

フード一覧表

フード	T	E	R
ピーマン	10		700
なす	20		700
にんじん	30		700
たまねぎ	40		700
赤かぶ	50		700
白かぶ	60		700
大根	70		700
きゅうり	80		700
さやえんどう	90		700
きのこ	100		700
とうもろこし	150		700
目玉焼	200		
くり	250		
かき	300		
レモン	350		
みかん	400	1000	

フード	T	E	R
もも	450	2000	
バナナ	500	500	
ペアー	550		
すいか	600	3000	
チョコアイス	650		700
サイダーアイス	700		700
いちごかき氷	750		700
レモンかき氷	800		
メロンかき氷	850		
宇治金時	900		700
ソフトクリーム	950		700
31-アイス	1000		700
ドーナツ	1000		700
フライドポテト	1000		700
フランクフルト	2000		700
プリン	2000		700

フード	T	E	R
ハンバーガー	2000		700
ショートケーキ	2000		700
チョコケーキ	3000		700
フライドチキン	3000		
カクテル	3000		
たまごずし	3000		
えび	4000		700
とろ	4000		
あなご	4000		
ビール	4000		700
紫水晶	5000		
アメジスト(パープル)	5000		
ちょう	5000		
水晶	5000		
サファイア(ブルー)	6000		
アメジスト・ネックレス	6000		

フード	T	E	R
やり貝	2000		700
ルビー	7000		
サファイア・ネックレス	7000		
ラーメン	7000		
ルビー・ネックレス	8000		
カレーライス	8000		
カッパー・クラウン(I)	8000		
カッパー・クラウン(II)	8000		
シルバー・クラウン(I)	9000		
シルバー・クラウン(II)	9000		
ゴールド・クラウン(I)	10000		
ゴールド・クラウン(II)	10000		
エクレア			700
チェリー			700
いちご			700
トマト			700

フード	T	E	R	B
リンゴ			700	
音符(赤)			700	
バブルン			700	
ちゃっくん			700	
コンピュータ			700	
ぶどう			4000	
パイナップル			5000	
花(オレンジ)				500
花(レッド)				500
クローバー				500
虹				500
音符(ブルー)				500
ばつ			700	
ウンニョ君			700	
おこのみ焼			700	
ダイヤ(パープル)		6000	700	

フード	T	E	R	B
ダイヤ(イエロー)		8000	700	
ダイヤ(レッド)		900	700	
ダイヤ(シアン)		7000	700	
ダイヤ(青紫)		10000	700	
ビッグダイヤ(パープル)			80000	
ビッグダイヤ(イエロー)			70000	
ビッグダイヤ(レッド)			60000	
ビッグダイヤ(シアン)			50000	
ビッグダイヤ(青紫)			40000	
ビッグサイダーアイス			10000	
チョコアイス			10000	
大みかん			20000	
大ずいか			20000	
ビッグエクレア			30000	
ビッグショートケーキ			30000	
カップ			700	

ロードランナーⅣ

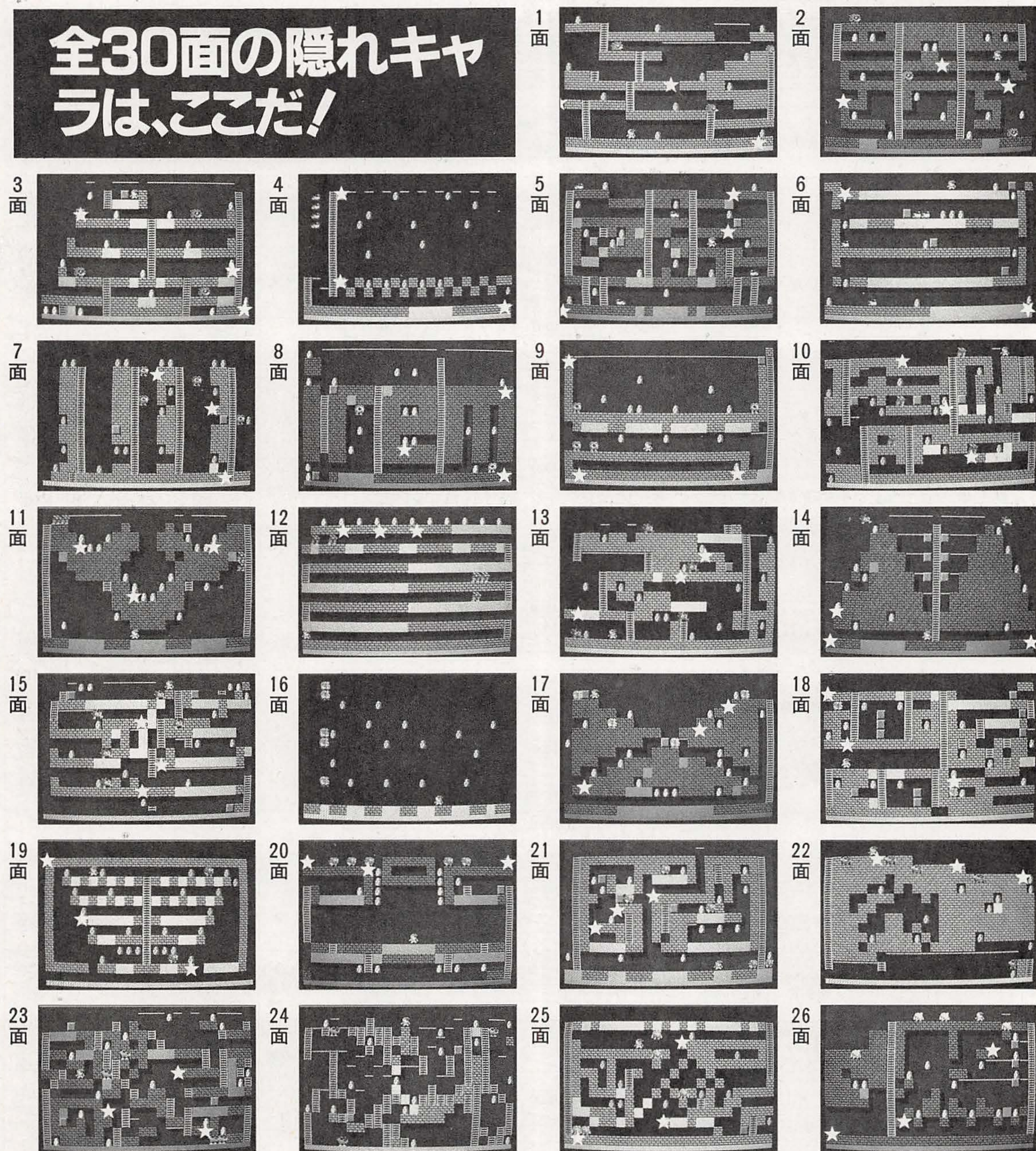
「帝国からの脱出」徹底攻略 Part②

ⓒアイレム

Written by FUL

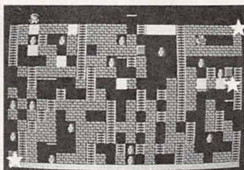
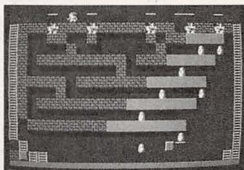
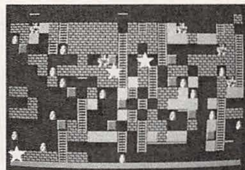
今月は、全30面の隠れキャラの位置と,先月号に続き16面から30面までの攻略法をお届けします。

全30面の隠れキャラは、ここだ!



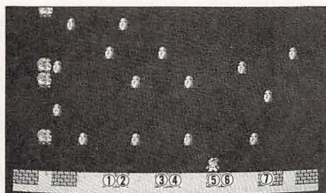
1面 2面 3面 4面 5面 6面 7面 8面 9面 10面 11面 12面 13面 14面 15面 16面 17面 18面 19面 20面 21面 22面 23面 24面 25面 26面

27面

28面

29面

30面


16面

●①～⑦と穴を開け，敵をすべて殺す（写真1）。



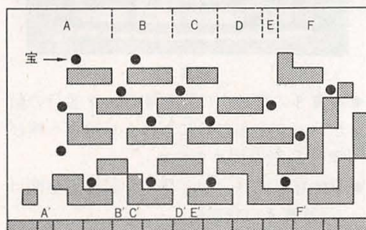
《写真1》

●落ちてくる敵を，つぎつぎと殺して，宝を持ってきてもらう。

●敵が下にくるタイミングを見計らって，前もって穴を開けるのがコツである。

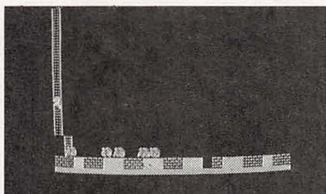
★第1図を参考にしよう。見えないブロックの位置がひと目でわかります。

A～Fの空間に現れた敵は，それぞれ下のA'～F'の位置にくる。常にこのことを考えてやれば，割とうまくいくと思う。



《第1図》

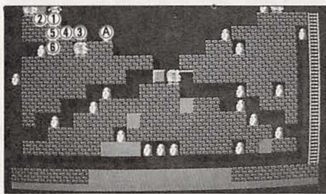
●ハシゴは写真2のように出現する。



《写真2》

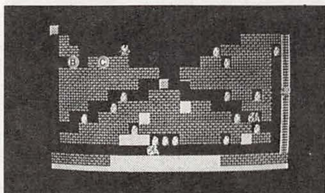
17面

●動かせるブロックを左端に押しきり，①～⑥と穴を開け，宝Ⓐを取る（写真1）。



《写真1》

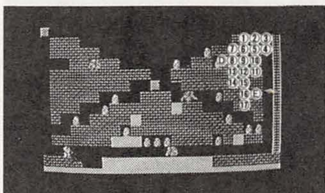
●宝Ⓑを取りに行く（写真2）。敵Ⓒは，開放する必要はない。敵をださずにクリアできるなら少しでも敵が少ないにこしたたことはない。



《写真2》

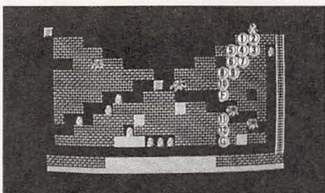
●写真3のように，穴を開け，敵を殺して右へ行く。

●①～⑬と穴を開け，宝Ⓓを取り，⑭～⑰と穴を開け，宝Ⓔを取る。



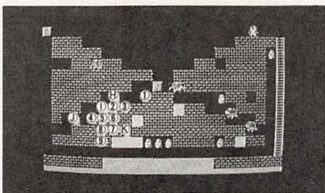
《写真3》

●①～⑩と穴を開け，宝Ⓕを取り，⑪⑫と穴を開け，宝Ⓖを取る（写真4）。



《写真4》

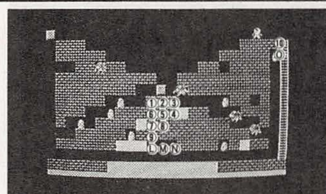
●動かせるブロックを左に押しきり，①に穴を開け，宝Ⓗを取る。②③と穴を開け宝Ⓘを取り，④～⑧と穴を開け，宝Ⓙを取る。⑨に穴を開け，宝Ⓚを取り，⑨を通って脱出（写真5）。



《写真5》

●①～⑨と穴を開け，宝Ⓛを取る。同じような掘りかたで，宝Ⓜ，Ⓝなどを取る（写真6）。

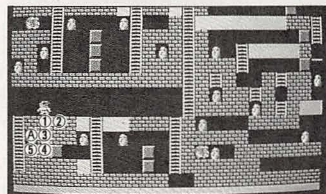
●宝Ⓞは，敵が，上にも下にもいないことを確認した上で，⑩地点に穴を開け，そこから落下しよう。



《写真6》

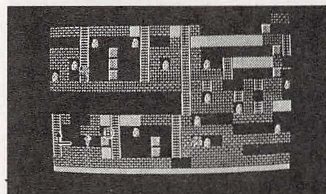
18面（2万点パターン）

●①～③と穴を開け，宝Ⓐを取り，④⑤と穴を開ける（写真1）。



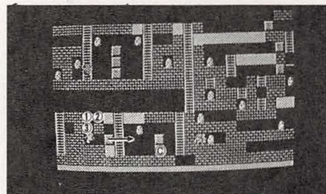
《写真1》

●動かせるブロックを宝Ⓑの下の位置まで動かす（写真2）。



《写真2》

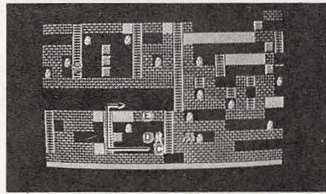
●矢印のように進み，宝Ⓑを取る。そして写真3の①～③と穴を開け，降りる。



《写真3》

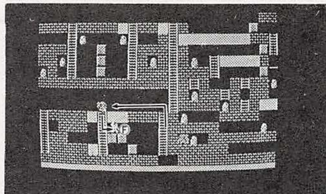
●動かせるブロックを矢印のようにハシゴの右横まで押す。

●ハシゴを降り，ブロックⒸを右に一つ動かす。写真4の矢印のように左から回って，Ⓒの上へ行く。



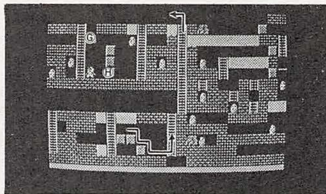
《写真4》

●Ⓓを左に一つ動かし，Ⓒを左に一つ動かす。
●Ⓔ地点に穴を開け，飛び降り，Ⓓを左に一つ動かし，Ⓒを左に一つ動かす。
●ハシゴを登って，敵を引きつれてくる(写真5)。



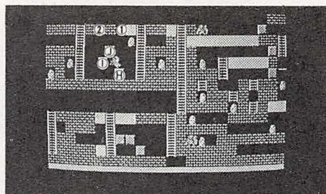
《写真5》

●宝Ⓕを取り，写真6の矢印のように進み，穴を開け，宝Ⓖを取る。このとき，敵は右側に落ち，シールドされる。



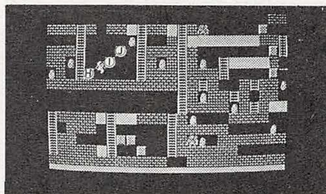
《写真6》

●Ⓗを右に一つ動かし，写真7の①を開けて落下し①を左に一つ動かす。



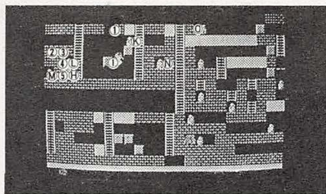
《写真7》

●Ⓗを左に三つ動かし，②を開けて落下。
●Ⓙを右に一つ動かし，左に降りて，①を右に一つ動かす。写真8のように右に降りて，Ⓗを左に押しきる。



《写真8》

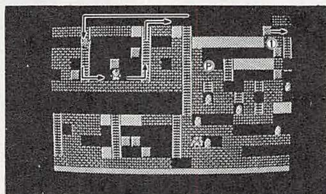
●①を開けて，落下しⒿを右に一つ動かす(写真9)。



《写真9》

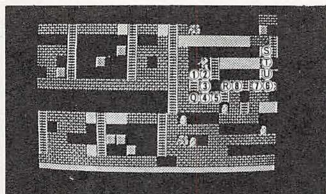
●宝Ⓚを取り，②～⑤と穴を開け，宝Ⓛ，Ⓜと取り，Ⓗを右に二つ動かし，ハシゴを登る。

●Ⓗを左に押しきり，宝Ⓝを取る。
●Ⓞ地点を開け，写真10の矢印のように進む。
●動かせるブロックを動かし，①を開け，宝Ⓟを取る。



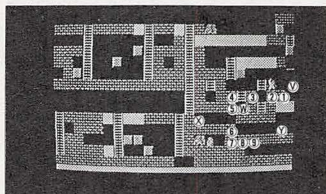
《写真10》

●①②と穴を開け，①が埋まる頃に③を開け，素早く，①②と連続に開ける。③の位置で待ち，③が埋まる前に，⑤④と開ける。③が埋まったら，上を渡り，③を開ける。①②と穴を開け，宝Ⓠを取り，Ⓡ地点へ行く。⑤が埋まったら上を渡り①へ行き，③が埋まったら，上を渡る(写真11)。



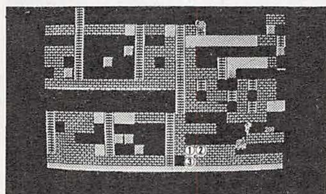
《写真11》

●Ⓢを右に動かし，Ⓣ地点に穴を開けて降り，バーにつかまる。
●Ⓤを左に四つ動かし，⑥～⑧と穴を開ける。



《写真12》

●写真12のよう少し待って，①～③と開ける。埋まったブロックの上を渡って，宝Ⓥを取る。①～③を通過し，④⑤と穴を開け，宝Ⓦを取る。
●⑥を開けて，宝Ⓧを取り，⑥を通って宝Ⓨを取る。
●⑦～⑨と穴を開け，敵が右にきてシールドされたら，頭の上を渡って左に行く(写真13)。

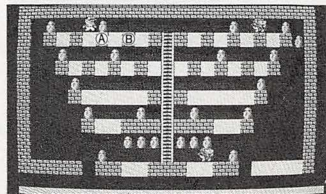


《写真13》

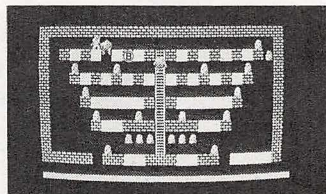
●①～③と穴を開けて脱出。

19面(1万点パターン)

★この面は，敵を殺すとクリアできないという恐ろしい面だ。逃げ場もなく，穴をあける場所も少なく，当然シールドする場所もないので，ロードランナー・シリーズを極めた人でも，相当キツイ面だと思うであろう。
★宝を全部取ると，ハシゴが右端に出現するため，敵を殺すとクリアできないわけである。
●まず，近くの二つの宝を取り，Ⓐ地点に穴を開け，敵を入れる。
●Ⓑ地点に2番目の敵を入れ，頭渡りをしてハシゴを降りる(写真1，2)。

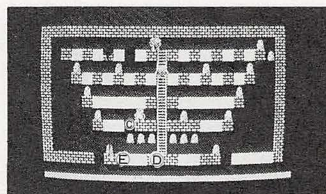


《写真1》

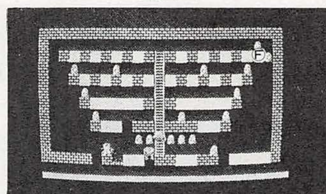


《写真2》

●写真3のⒸ地点に穴を開け，2番目の敵がハシゴのところにきたらⒸ地点へ飛び降りる(敵を固めるため)。
●Ⓓ地点を開け，少し待ってⒺ地点を開ける(写真4の状態)。
●頭渡りをして，ハシゴを登り，宝Ⓕを取りに行く。

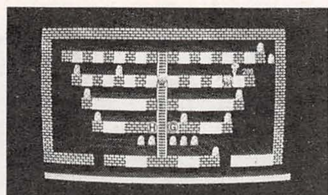


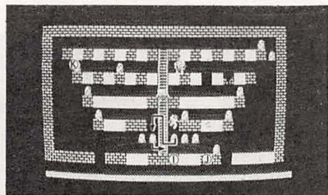
《写真3》



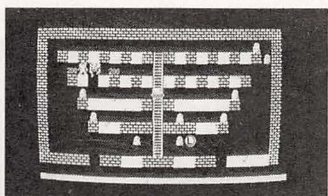
《写真4》

●敵2匹を頭渡りをした後，連続に，写真5のⒼⒽ地点を開け，写真6の矢印のように進み，宝二つを取る。
●ⒾⒿ地点を開けて，敵をかわし，宝Ⓚを取りに行く。

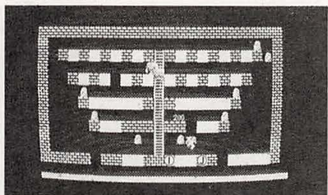

《写真5》


《写真6》

●頭渡りをして，宝Ⓛを取りに行く（写真7）。

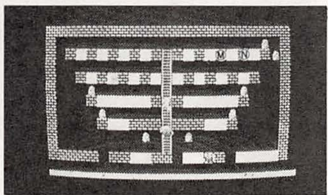

《写真7》

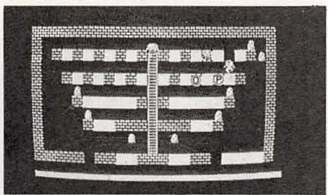
●ⒾⒿ地点を開けて敵をかわし，ハシゴを登る(写真8)。

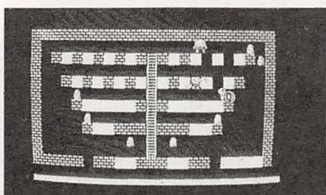

《写真8》

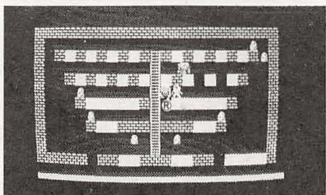
●写真9のⓂⓃ地点に穴を開けて待ち，敵がⓂ地点に入ると同時(写真10)に，Ⓝ地点から飛び降りる。

●ⓄⓅ地点に穴を開けて待ち，敵がⓄ地点に入ると同時(写真11)にⓅ地点から飛び降り宝Ⓠを取る。


《写真9》


《写真10》


《写真11》

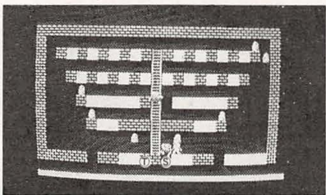

《写真12》

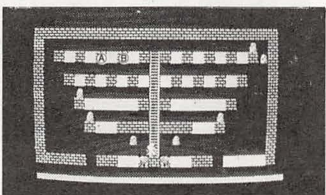
●写真12のⓇ地点に穴を開け，敵を入れる。

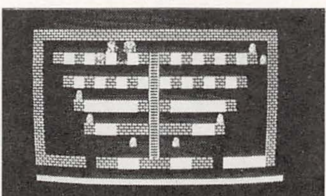
●頭渡りして，写真13のⓈ地点に穴を開け敵を入れる。

●頭渡りして，Ⓣ地点に穴を開け，敵を入れ，頭渡りする。(写真14)。

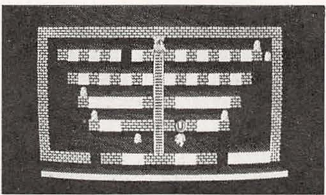
●Ⓐ地点を開け敵を入れ，Ⓑ地点を開け敵を入れて，敵をかわす(写真15)。


《写真13》


《写真14》

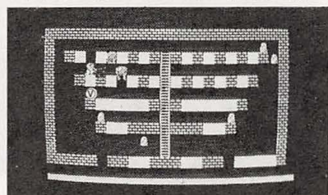

《写真15》

●Ⓤ地点を開けて待ち，2番目の敵がハシゴにきたら，飛び降りる(写真16)。


《写真16》

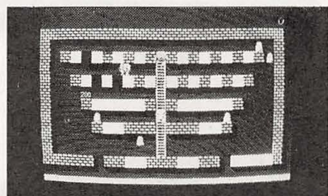
●前記したように(写真8)，ⒾⒿ地点を開けて敵をかわし，ハシゴを登る。

●写真11の宝Ⓠを取ったやりかたを，左側で使い，宝Ⓥを取りに行く(写真17)。

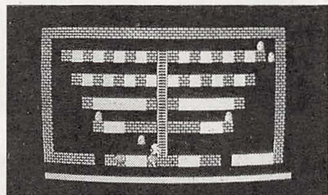

《写真17》

●2番目の敵が素早く穴に入った場合は，宝Ⓠを取ったあとのやりかたを使わずにつぎのようにする。

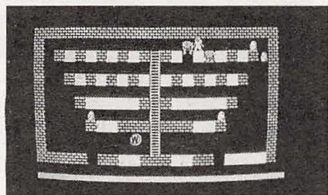
●宝Ⓥを取ったあと右に行き，ハシゴを降りる(写真18)。


《写真18》

●写真19のように頭渡りして，敵をかわす。

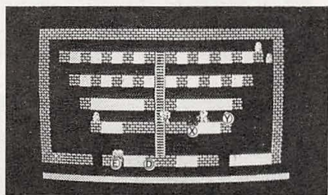

《写真19》

●ハシゴを登り，一番上の段で敵をかわす(写真20)。


《写真20》

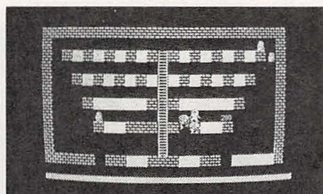
●宝Ⓦを取りに行く（2番目の敵がハシゴに来たときに飛び降りる)。

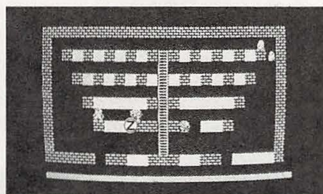
●ⒹⒺ地点で敵をかわし，Ⓧ地点に穴を開け宝Ⓨを取りに行く(写真21)。


《写真21》

●敵がいる左に穴を開け，頭渡りする（写真22)。

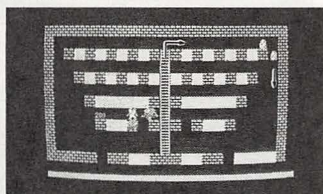
●左に行き，Ⓩ地点に穴を開け，宝を取る(写真23)。

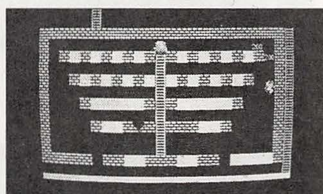

《写真22》


《写真23》

●敵がいる右に穴を開け，頭渡りする（写真24)。

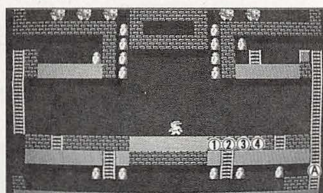
●矢印のように進み，残りの宝を取る(写真25)。


《写真24》

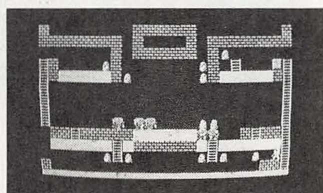

《写真25》

20面

●①～④と穴を開け，Ⓐ地点へ行く（写真1，2）。



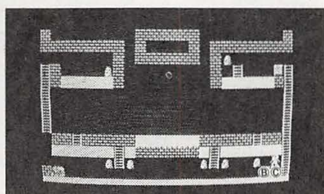
《写真1》


《写真2》

●敵3匹は，左に行きシールドされる。

●残りの2匹が左側にでればⒶ地点に行きシールドさせ，右側にでたら，再び殺す。

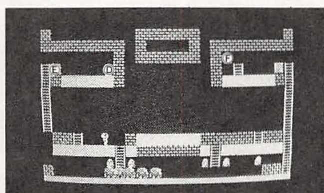
●すべての敵をシールドする(写真3)。



《写真3》

●Ⓑ地点を開け，しばらく待ってからⒸ地点を開ける。敵は，右に向かってくる。Ⓑ地点が埋まったときに，敵は動きが止まる。宝の真下で止めれば成功である。

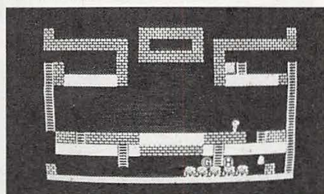
●穴を開けて，敵の頭渡りで宝を取る（写真4）。



《写真4》

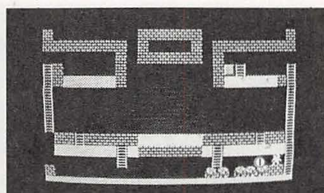
●宝Ⓓは，Ⓔ地点を開けて取る。宝Ⓕは，動かせるブロックを左まで押しきって取る。

●前記したようにして，写真3のⒷⒸ地点を開けて敵を移動させる。宝ⒼⒽを取る(写真5)。



《写真5》

●再び，敵を移動させ，宝Ⓘを取る（写真6）。



《写真6》

★この後，ごくまれにバグって左から掘れない場合がある。このときは，敵の頭に乗って右から掘るのである。敵の頭渡りでハシゴまで行くのだが，早めに動かさないと確実に死ぬ。

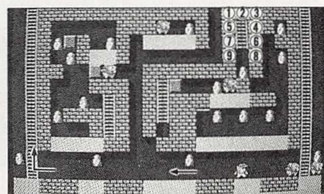
●敵が宝を持っているので，敵を開放する。

●敵が宝を置いた場合は，再びシールドして，持ってきてもらう。

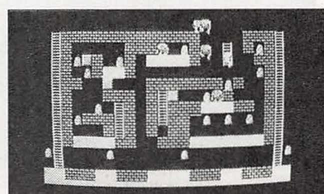
●宝をすべて取ったあと，敵をシールドしておくと楽にハシゴを登ることができる。

21面(2万点パターン)

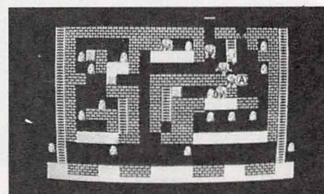
●矢印のように進み，①～⑨と穴をあける（写真1，2）。



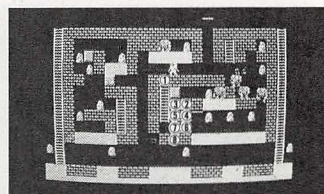
《写真1》


《写真2》

●敵が3匹シールドされるまで待つ（写真3）。


《写真3》

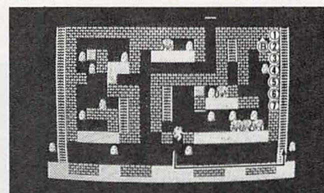
●Ⓐ地点を開けて，左へ脱出(写真4)。



《写真4》

●①を開けて下に降り，動かせるブロックを右に押しきる。

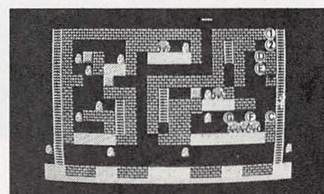
●②～⑦と穴を開ける。真下に降り，⑧を開け，すぐに⑧を通って脱出(写真5)。



《写真5》

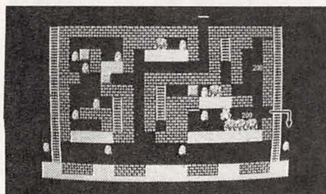
●続いて矢印のように進み，①②と穴を開け宝Ⓑを取り，③～⑦と穴を開ける。

●すぐハシゴを登り，①②と穴を開け，ハシゴを降り，写真6のⒸ地点を開ける。



《写真6》

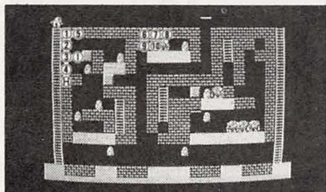
●Ⓓ地点を開けて，宝ⒺⒻⒼを取りに行く(写真7)。



《写真7》

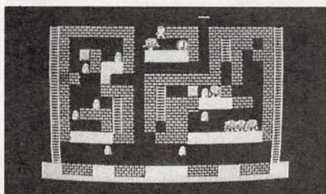
●矢印のように進んで脱出。

●**写真8**の①〜③と穴を開け，①が埋まったら④を開け，⑤を開けて，宝Ⓘを取る。Ⓗ地点は落とし穴。



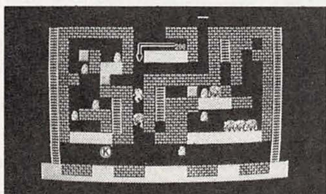
《写真8》

●⑥〜⑩と穴を開けて，宝Ⓙ(**写真9**)を取りに行く。

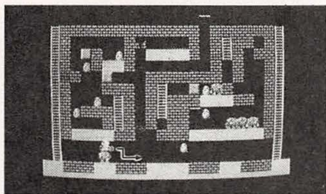


《写真9》

●素早く矢印のように飛び降り，敵の頭渡りで左へ移動し，宝Ⓚを取る(**写真10,11**)。



《写真10》



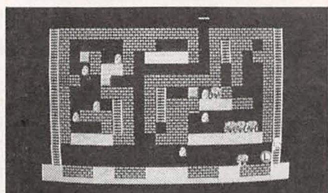
《写真11》

●**写真12**の位置で待ち，敵がⓁ地点にきたら飛び乗る。

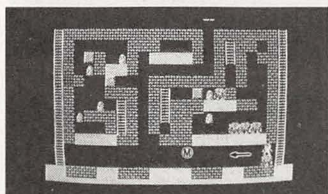
●敵といっしょに移動して，宝Ⓜを取る(**写真13**)。

●宝Ⓜを取ったら右に行き，ハシゴを登る。

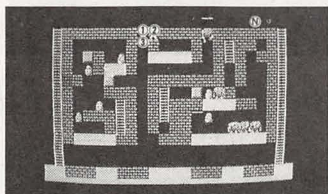
●敵がⓃ地点(**写真14**)にきたら，①〜③と開け，②の位置で待つ。



《写真12》



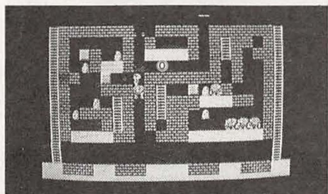
《写真13》



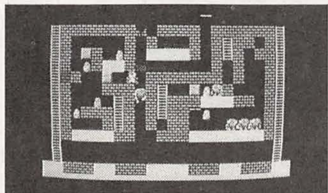
《写真14》

●敵がⓄ地点にきたら，飛び降りる。

●頭渡りで，左側へ行く(**写真15，16**)，かなりタイミングがシビアなので注意。

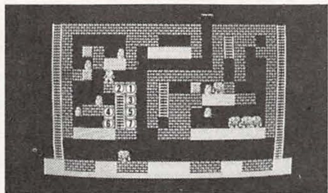


《写真15》

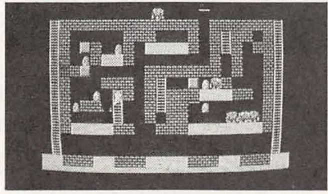


《写真16》

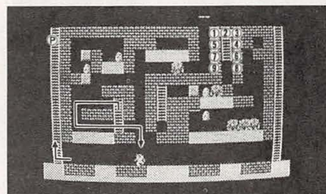
●動かせるブロックを左に押しきり，①〜⑤と穴を開け，②が埋まる頃に⑥⑦と開ける(**写真17，18**)。



《写真17》



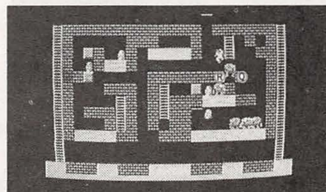
《写真18》



《写真19》

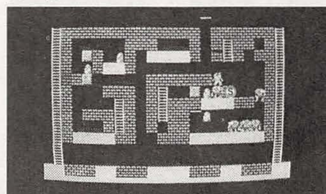
●宝二つを取って脱出(**写真19**)。

●敵を引きつれてきて，敵がⓅ地点あたりにきたら①〜⑨と穴を開け，**写真20**のようにシールドする。



《写真20》

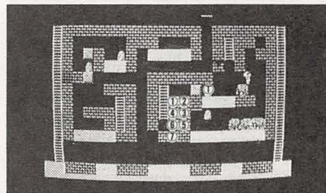
●ⓆⓇ地点に穴を開けて敵を開放する(**写真21**)。



《写真21》

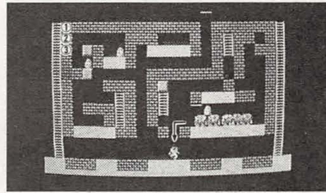
●Ⓢ地点を開けて，頭渡りで右に移動する。

●**写真22**の位置にきたら左へ行き，宝Ⓣを取る。



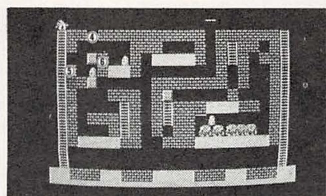
《写真22》

●動かせるブロックを左に押しきり，①〜⑦と開けて待ち，敵が宝の真下にきたところ(**写真23**)で飛び降りる。



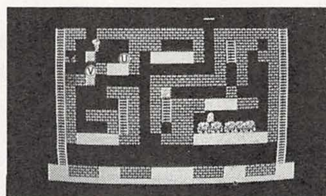
《写真23》

●①②と穴を開け，①が埋まる頃に③を開け，上を通って**写真24**の④を開ける。



《写真24》

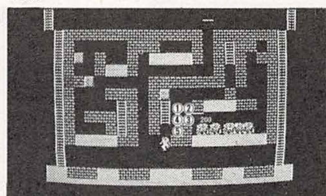
●⑤を開け，④から落下して⑥を開ける（写真25）。



《写真25》

●宝Ⓤを取り，動かせるブロックを左に押し，宝Ⓥを取って脱出。

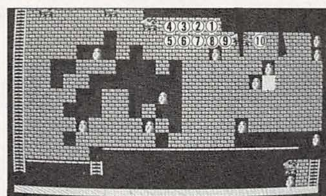
●①～⑤と開けて，最後の宝を取る（写真26）。



《写真26》

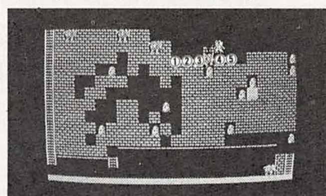
22面

●①～⑩と穴を開ける（写真１）。



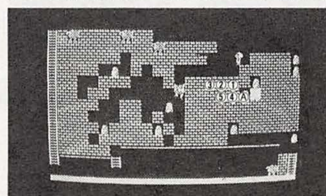
《写真１》

●①～⑤と穴を開ける（写真２）。



《写真２》

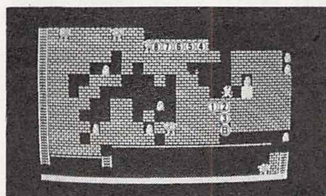
●①～⑤と穴を開け,宝Ⓐを取る（写真３）。



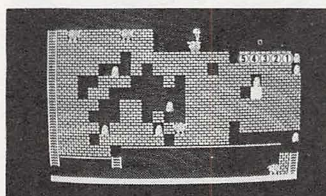
《写真３》

●①～③と穴を開け，宝Ⓑを取って脱出。

●ハシゴを登り，④～⑧と穴を開け，頭渡りで敵といっしょに右へ移動する（写真４，５）。

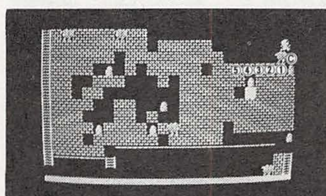


《写真４》



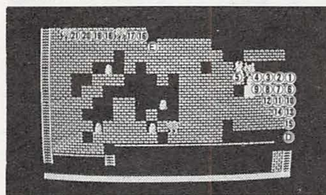
《写真５》

●写真５の①～⑤と穴を開け，頭渡りで右へ移動する（写真６）。



《写真６》

●そのまま宝Ⓒを取って，①～⑤と穴を開ける。下に降りて，敵が入るのを待つ（写真７）。

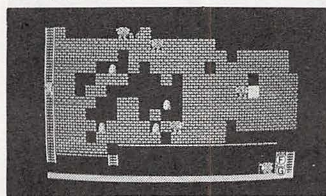


《写真７》

●写真７の①～⑮と穴を開けて，宝Ⓓを取る。

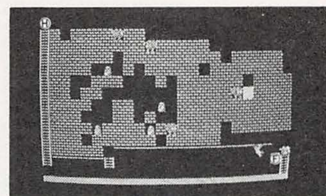
●ハシゴを登り，⑯⑰と穴を開ける。敵がⒺ地点にハマッて，ワンテンポ遅らしてから⑱～㉑と穴を開ける。

●２番目の敵は，写真８のようにくぼみのある位置で，ちょうど止まる。



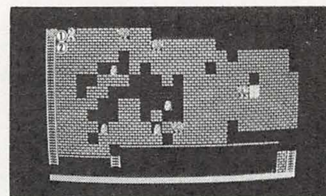
《写真８》

●Ⓕ地点を開け，Ⓕ地点が埋まる寸前にⒼ地点を開け敵を開放する（写真９）。Ⓕ地点の上を通って左へ行く。



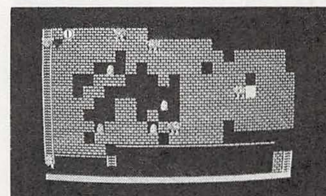
《写真９》

●写真９のⒽ地点で待ち，ある程度近づいたら，写真10のように②に穴を開ける。



《写真10》

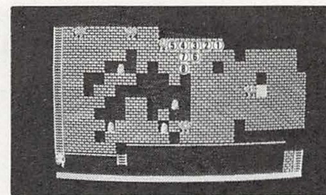
●敵が②に入ったら，頭渡りして，写真11の位置へ行く（ハシゴから少しハミだす）。



《写真11》

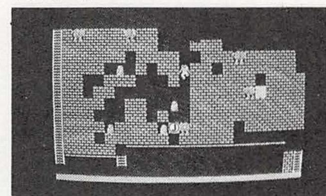
●敵はⒾ地点にシールドされる。

●写真12の①～⑤と穴を開け，頭渡りで右へ移動し敵が①を越えたあたりで左へ降り，⑥～⑧と穴をあける。

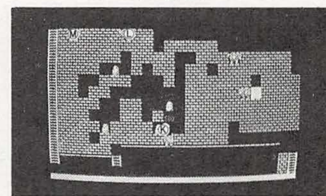


《写真12》

●写真13のように飛び降り，Ⓙ地点を開け敵といっしょに　左へ行き，宝Ⓚを取る（写真14）。



《写真13》

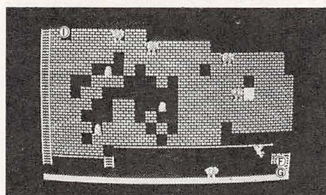


《写真14》

●敵ⓁⓂを前記した方法で，それぞれ右の

くぼみにずらす。

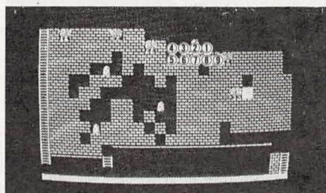
● **写真15**の㊟地点に穴を開け，Ⓕ地点が埋まる前にⒼ地点を開け，敵を開放する。



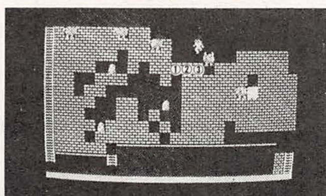
《**写真15**》

●開放した敵を前記した方法で，①地点にシールドする。

● **写真16**の①～⑨と穴を開け，頭渡りで左へ移動する(**写真17**)。

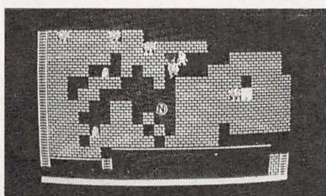


《**写真16**》



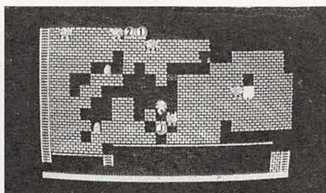
《**写真17**》

●①～③と穴を開け，**写真18**のように頭渡りをする。

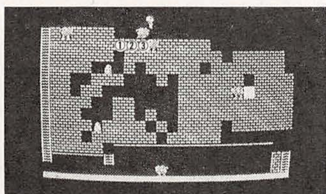


《**写真18**》

●敵の頭を利用して，宝Ⓝを取り，Ⓙ地点を開けて脱出(**写真19**)。



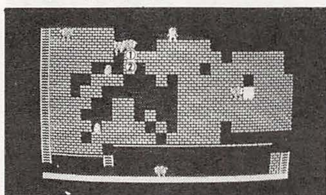
《**写真19**》



《**写真20**》

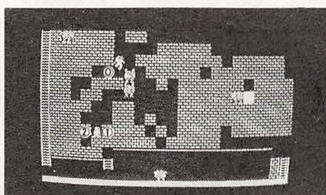
● **写真19**の①②と穴を開け，頭渡りで右へ行く(**写真20**)。

● **写真20**の①～③と穴を開け，敵が落ちるまで待つ(**写真21**)。



《**写真21**》

● **写真21**の①を開けて下に降り，敵の上から②を開ける(**写真22**)。



《**写真22**》

●宝Ⓞを取って下に降り，敵の上から①②と穴を開ける。

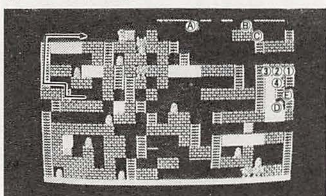
● **写真23**のⓅ地点を開けて脱出。



《**写真23**》

23面(2万点パターン)

● **写真1**の矢印のようにハシゴを登り，動かせるブロックを右に押す。敵がいても構わずに押し続ける。

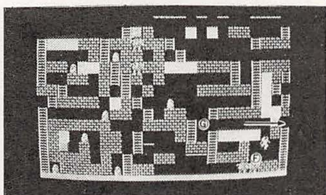


《**写真1**》

●宝ⒶⒷⒸを取って下に降りる。

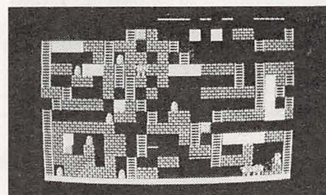
●①～③と穴を開け，①が埋まったら④を開け，すかさず①～③と開ける。飛び降りて，宝ⒹⒺを取り①の位置で待つ。④が再生したら上を通る。

● **写真2**の矢印のように動かせるブロックをハシゴの手前まで右に押し，降りる。



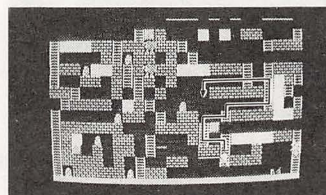
《**写真2**》

●その動かせるブロックをⒼ地点へ押しもどし，宝Ⓕを取る。そして**写真3**のように敵を開放する。



《**写真3**》

● **写真4**の位置で待ち，敵を固める。固まったら，矢印のように進む。



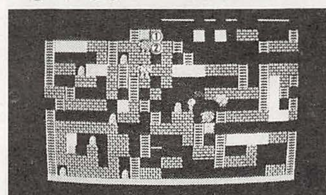
《**写真4**》

●落下地点に敵がいるから，頭渡りで左へ移る(**写真5**)。

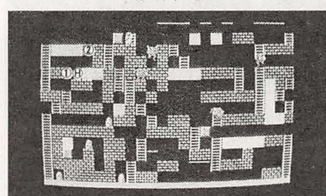
●ハシゴを登り，①に穴を開け，動かせるブロックを左に二つ動かす。②を開けて敵を開放し(**写真6**)，左へ行く。

●動かせるブロックを右に押しきる。

●宝Ⓗは，①②と穴を開けて取る。

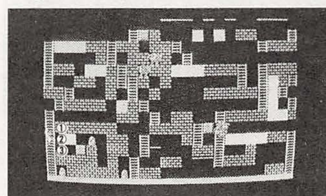


《**写真5**》



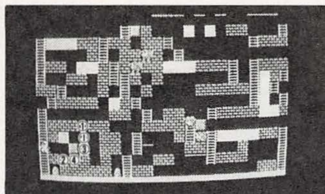
《**写真6**》

● **写真7**の①②と穴を開け，①が埋まったら③を開ける。

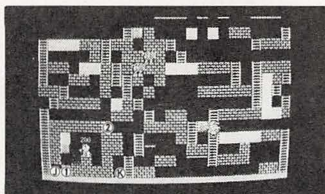


《**写真7**》

● **写真8**の①②と穴を開けて，宝Ⓘを取りに行く。


《写真8》

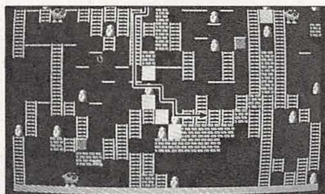
●③を開けて，動かせるブロックを左に動かし，④に穴を開ける(写真9)。


《写真9》

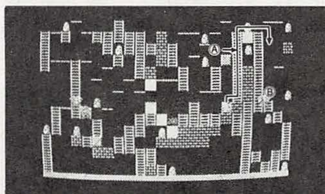
●①に穴を開け，宝Ⓙを取って②に穴を開ける。宝Ⓚを取って脱出。

24面(2万点パターン)

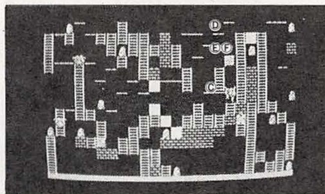
●矢印のように進む(写真1)。


《写真1》

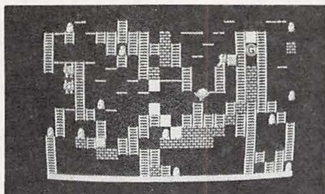
●写真2の位置で待ち，敵Ⓑを下に引きつけておく。


《写真2》

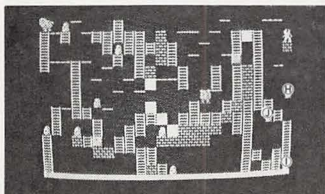
●Ⓐ地点で少し止まり，敵を引きつける。
●矢印のように進み,写真3の位置へ行く。

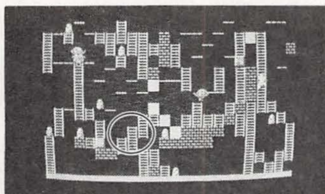

《写真3》

●敵がⒸ地点に来たら，ハシゴを登り，宝ⒹⒺを取る。バーにつかまったら，すぐ右に移動し，Ⓕ地点へ行く。写真4のように動かせるブロックを宝Ⓖの真下へ動かす。

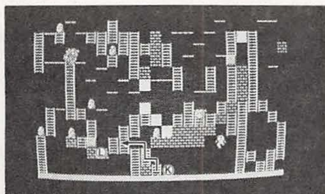

《写真4》

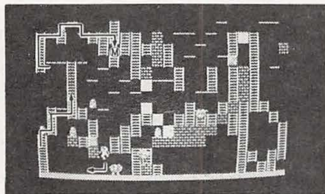
●宝Ⓖを取り，動かせるブロックを左に一つもどす。
●写真5の位置で待ち，左にいる敵を固める。
●宝ⒽⒾⒿをそれぞれ一つ取ったら，写真6の位置へ行き，敵を○印の中へ入らせない。


《写真5》


《写真6》

●敵を固めた後，写真7の宝Ⓚを取りに行く。
●Ⓛ地点を開け，写真8のように落下して敵をかわす。
●そのまま矢印のように進み宝Ⓜを取って


《写真7》


《写真8》

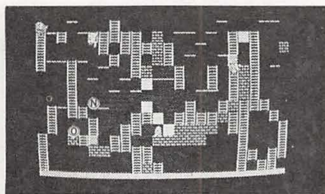
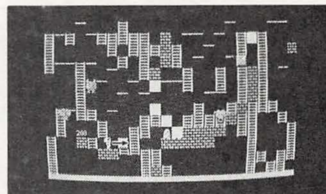
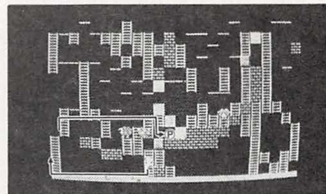

《写真9》

写真9の位置へ行く。
●敵を固めたら，宝ⓃⓄを取り，写真10のように動かせるブロックを右に押す。

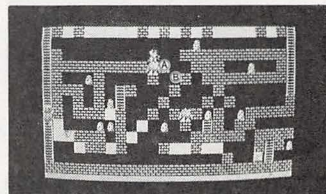

《写真10》

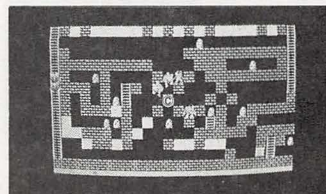
●写真10の矢印のように進み，宝Ⓟを取る。


《写真11》

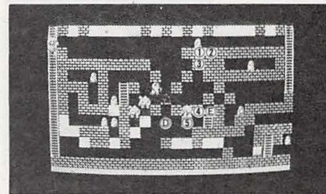
25面

●Ⓐ地点を開けて敵を開放する(写真1)。
●2番目の敵の頭を使ってⒷ地点へ行く(写真2)。
●敵が横を過ぎたら，すばやく飛び降り，敵の頭を使って，Ⓒ地点を開ける。

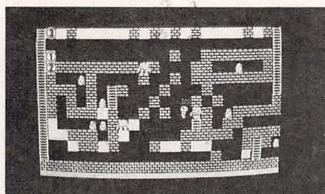

《写真1》


《写真2》

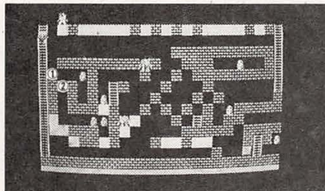
●飛び降りて，写真3の宝Ⓓを取る。


《写真3》

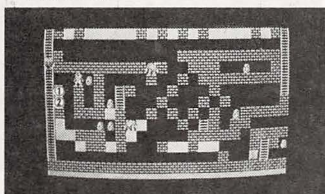
●①〜③と穴を開け，飛び降りる。④を開け，敵といっしょに右へずれて，⑤を開ける。敵は，宝Ⓔを取る(写真4)。
●敵をできるだけ引きつけて，①〜③と穴を開ける。


《写真4》

●敵をかわし,①②と穴を開ける(写真5)。


《写真5》

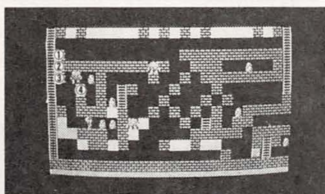
●敵をかわし、①②と穴を開け，下に降りる(写真6)。

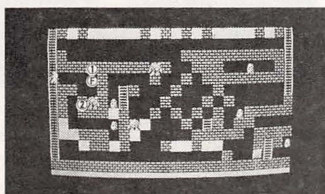

《写真6》

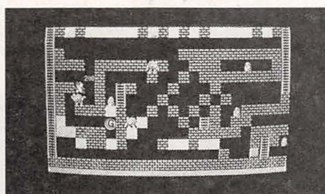
●写真7の①②と穴を開け，少し待ち，③④と開ける(写真8)。

●①に穴を開け，宝Ⓕを取り，②に穴を開ける(写真9)。

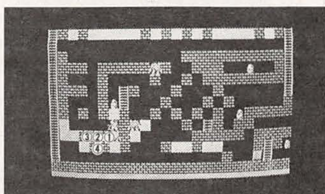
●敵がシールドされたら，下に降りて宝Ⓖを取る。

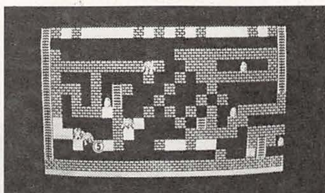

《写真7》


《写真8》


《写真9》

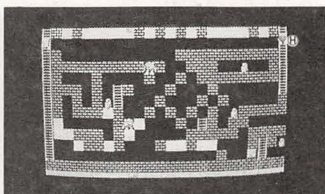
●写真10の①～④と穴を開け，写真11のように敵を入れ，⑤に穴を開けて脱出。

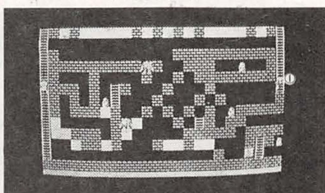

《写真10》


《写真11》

●写真12の位置で待ち，敵をⒽ地点に誘導する。

●写真13の位置で待ち，敵をⒾ地点に誘導する。

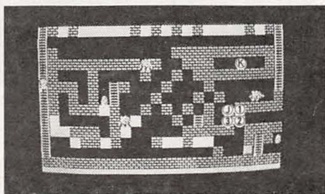

《写真12》

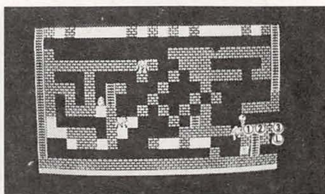

《写真13》

●少しさがると敵も下に降りるので，宝Ⓚを取りに行く(写真14)。

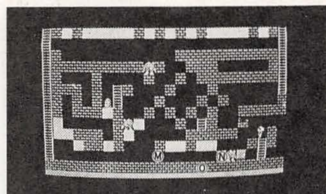
●宝Ⓙを取り，①～③と穴を開け，写真15のように頭渡りで敵といっしょに右へ行く。

●①～③と穴を開け，宝Ⓛを取る。動かせるブロックを左に動かし，ハシゴを登る(写真16)。


《写真14》


《写真15》

●Ⓝ地点に穴を開け，動かせるブロックの上で待ち，敵がⓂ地点に行ったら，Ⓞ地点に穴を開ける。

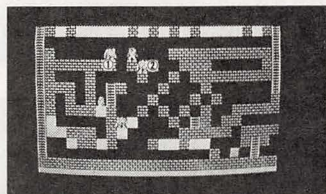

《写真16》

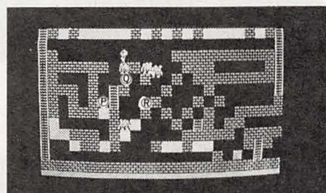
●敵をかわした後,引きつれてきた敵を,写真17の位置で待ち，敵を穴に入れる。

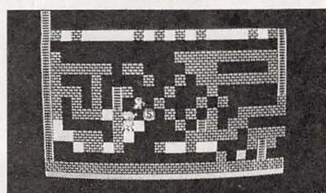
●①②と穴を開け，写真18の宝Ⓟを取りに行く。

●宝Ⓟを取った後，Ⓠ地点で待ち，3番目の敵がⓇ地点に来たときに飛び降り，写真19のように頭を使ってⓈ地点に穴を開ける。

●Ⓢ地点を通って脱出。


《写真17》


《写真18》

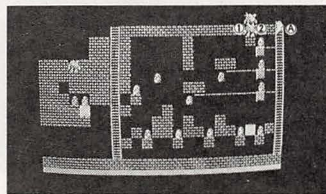

《写真19》

26面(2万点パターン)

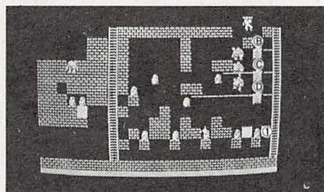
●右へ行き，Ⓐ地点で待つ。敵は，シールドされる(写真1)。

●①に穴を開け，敵3匹が左に落ちたら②に穴を開ける(写真2)。

●宝Ⓑを取り，動かせるブロックを左に一つ動かし，宝Ⓒを取る。下の動かせるブ


《写真1》

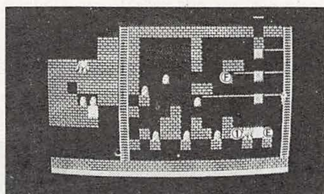
ロックを左に一つ動かし，宝Ⓓを取る。その下の動かせるブロックを左に動かし①に穴を開ける。



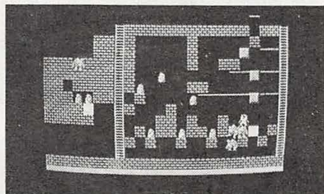
《写真２》

●**写真３**の宝Ⓔを取りに行く。

●一番上の動かせるブロックを左に一つ動かし，宝Ⓕを取る。下に降り，①に穴を開け敵を開放する(**写真４**)。

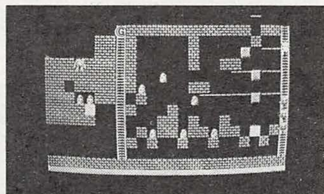


《写真３》

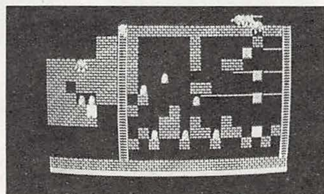


《写真４》

●敵を引きつれ，Ⓒ地点へ行き，敵をシールドする(**写真５，６**)。

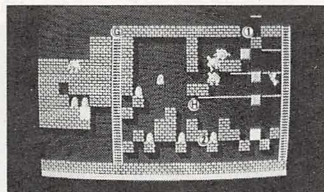


《写真５》



《写真６》

●①に穴を開け，動かせるブロックを左に押しきり，宝Ⓗを取りに行く(**写真７**)。



《写真７》

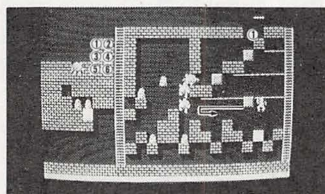
●下に降り，②に穴を開け,敵を開放する。敵を引きつれ，Ⓖ地点へ行き，シールドする。

●①に穴を開け，動かせるブロックを左に押しきり，右へもどる(**写真８**)。

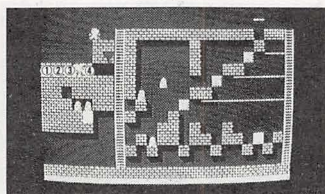
●同じ**写真８**の左側の①～④と穴を開け，①が埋まる頃に⑤⑥と穴を開け，上を通って左へ行く（**写真９**)。

●**写真９**の①～③と穴を開け，少し待って④を開ける。敵は，**写真10**のようにすぐ横のブロックに埋まって死ぬ。

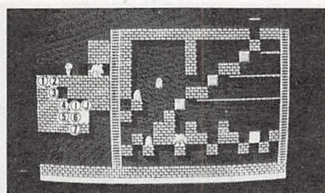
●**写真10**の①～⑥と穴を開けて，宝ⒾⒿを取り，⑦を開けて脱出。



《写真８》



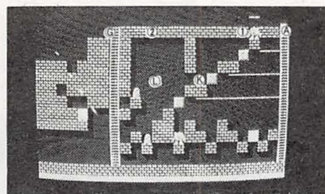
《写真９》



《写真10》

●**写真11**のⒶまたはⒼ地点に行って，死んだ敵をシールドする。

●①②と穴を開け，敵がⓀ地点にきたら，②から飛び降り宝Ⓛを取る。

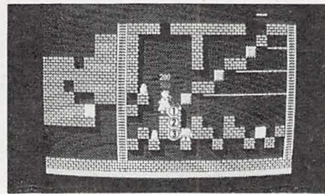


《写真11》

●**写真12**のように，敵の頭を使って①に穴を開ける。

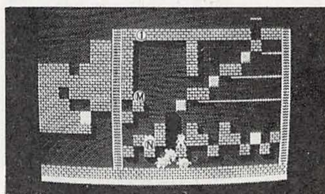
●②③と穴を開け，敵を開放する(**写真13**)。

●開放したあと，右から回って①を開け，



《写真12》

宝Ⓜを取る。敵Ⓝを開放してクリア。



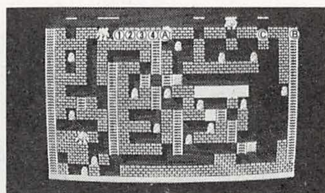
《写真13》

27面(2万点パターン)

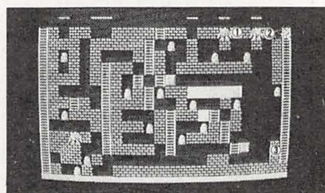
●**写真１**のⒶ地点に行き，敵をシールドする。

●①～④と穴を開けて敵を開放し，十分引きつけて，Ⓑ地点へ行きⒸ地点に**写真２**のようにシールドする。

●①②と穴を開けて敵を開放し，③を開ける。



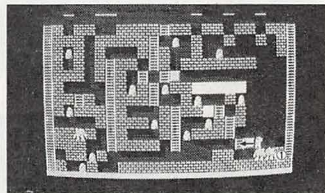
《写真１》



《写真２》

●**写真３**のように頭渡りをして，動かせるブロックを一つ左に動かす。

●①に穴を開け，敵を引きつれてくる。

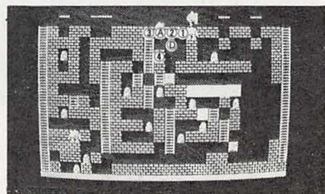


《写真３》

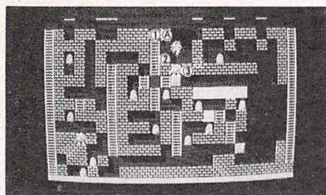
●**写真４**のようにⒶ地点へ行き，敵をシールドする。

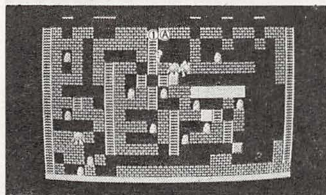
●①～④と穴を開け，宝Ⓓを**写真５**のように取り，Ⓐ地点へ行く。

●**写真５**の①に穴を開けて降り，しばらく待って②③と穴を開けて，Ⓐ地点へもどり(**写真６**)，再び①に穴を開ける。

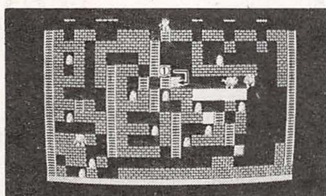


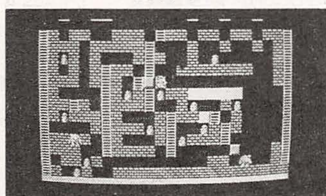
《写真４》


《写真５》

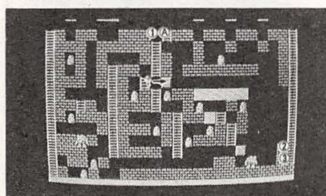

《写真６》

●写真７の①に穴を開け，動かせるブロックの右側へ行き，写真８のように左へ二つ動かす。

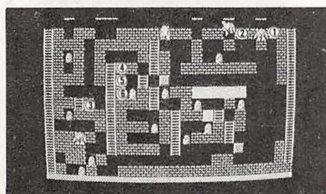

《写真7 》


《写真８》

●写真９のⒶ地点にもどり，①に穴を開け動かせるブロックを右に一つ動かし，Ⓐ地点にもどる。

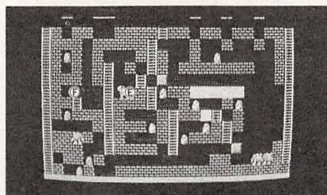

《写真９》

●②③と穴を開けて敵を開放し，それぞれ写真10の位置にシールドする。

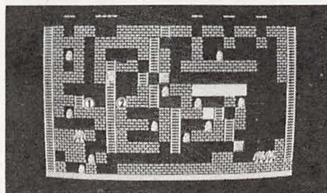

《写真10》

●写真10の①②と穴を開けて，敵を下に落とす。

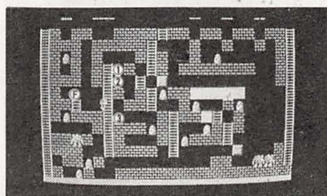
●③④と穴を開け，飛び降りて宝Ⓔ（写真11）を取りに行き，Ⓕ地点へもどる。

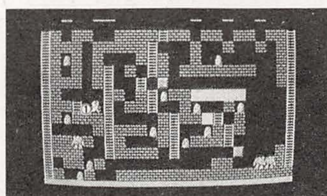

《写真11》

●写真12の①②と穴を開け，ハシゴを登る。

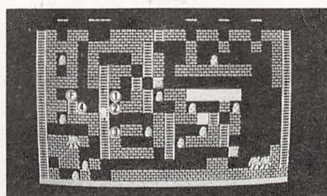

《写真12》

●写真13の①～③と穴を開け，Ⓕ地点にもどり，写真⑭の①を開ける。


《写真13》

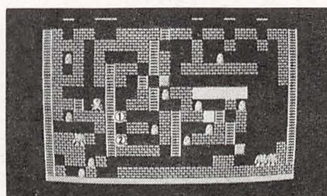

《写真14》

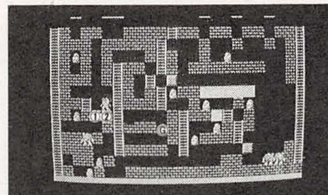
●写真15の①～③と穴を開け，Ⓕ地点にもどり④を開ける。


《写真15》

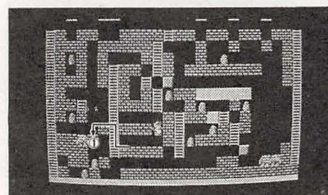
●写真16の①②と穴を開け，写真17の位置へ行く。

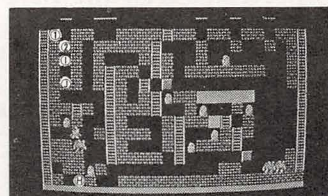
●写真17の①②と穴を開け，宝Ⓖを取りに行く。


《写真16》


《写真17》

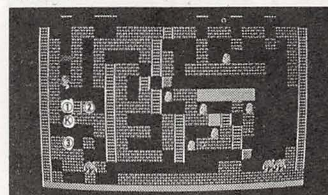
●写真18の矢印のように進み，①に穴を開けて写真19のように敵を開放する。


《写真18》

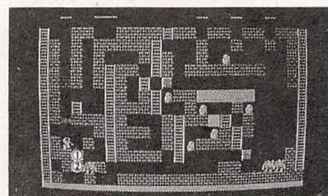

《写真19》

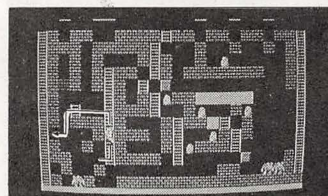
●写真19の宝Ⓗを取り，①②と穴を開け，落下して宝Ⓘを取る。写真20のようにⒿ地点は落とし穴。

●①②と穴をあけ，宝Ⓚを取り，③に穴を開ける。

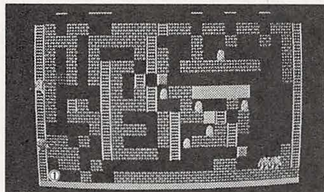

《写真20》

●写真21の①②と穴を開けて敵を開放し，写真22の矢印のように進む。

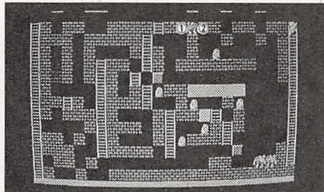

《写真21》


《写真22》

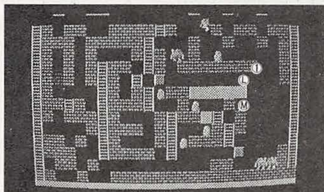
●①に穴を開け，敵を開放する（写真23)。

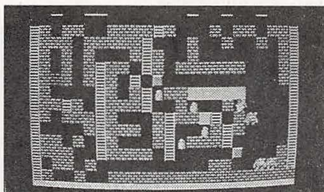

《写真23》

●写真24の位置へ行き，敵をシールドする。


《写真24》

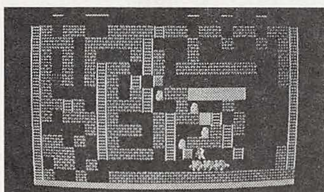
●①②と穴を開け，敵を開放し，②を通って落下する。
●写真25の①に穴を開けて待ち，敵がⓁ地点から落ちると同時に飛び降りる。
●敵の頭を利用して，宝Ⓜを取る(写真26)。


《写真25》

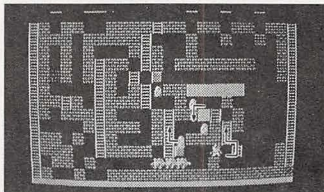

《写真26》

●下に降りて，動かせるブロックを四つ左に動かす(写真27)。
●①に穴を開け，しばらく待って②を開ける。
●写真28のように敵の頭渡りで左へ移動し動かせるブロックを一つ動かす。

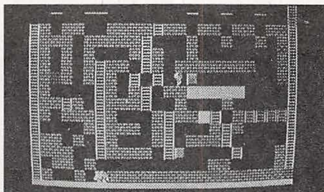

《写真27》


《写真28》

●動かし終ったら，すばやくもどり，再生したブロックに乗る(写真29)。(穴をあけるときの待ち時間に失敗すると，敵が左へ移動しなかったり，自分が下に落ちてしまい，写真29のようにうまくいかない)

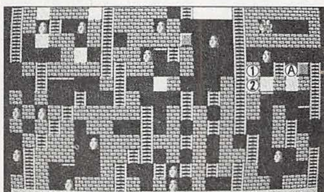

《写真29》

●横のブロックが再生したら，渡ってハシゴを登り，残りの宝を取る。
●動かせるブロックを右に押しきって脱出(写真30)。

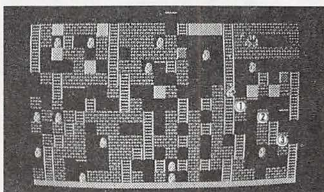

《写真30》

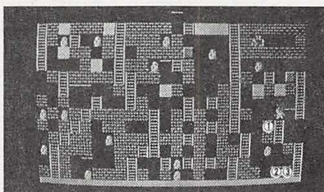
28面(2万点パターン)

●①に穴を開け，宝Ⓐを取り②に穴を開ける(写真１)。

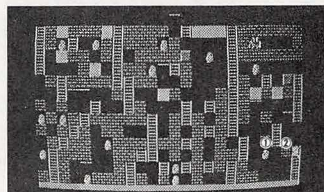

《写真１》

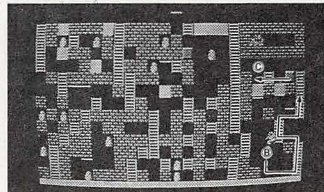
●写真２の①～③と穴を開け，写真３の位置に行く。
●写真３の①に穴を開けて，下に降り②③と開けてハシゴを登る。


《写真２》

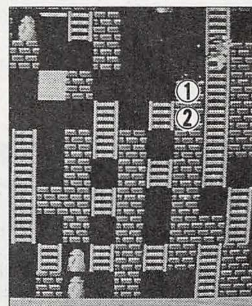

《写真３》

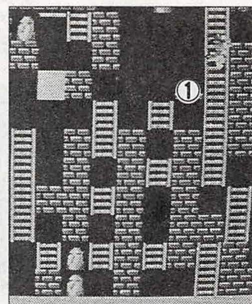
●写真４の①②と穴を開け，写真５の宝Ⓑを取りに行く。
●矢印のように進み，動かせるブロックを左に押しきり，宝Ⓒを取る。

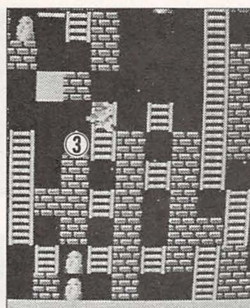

《写真４》


《写真５》

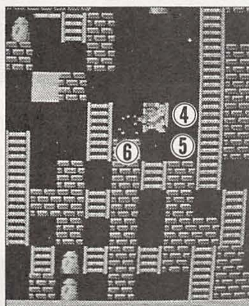
●写真７の①を開け，しばらく待って②を開ける。
●再び①を開け(写真８)，③を開ける(写真９)。
●はしごから④⑤⑥を開ける(写真10)。
●⑦を開ける(写真11)。
●⑧⑨と開け，矢印のように進む(写真12)。
●はしごから⑩⑪と開ける(写真13)。
●⑫⑬と開け(写真14)，矢印のよう進む。
●⑭⑮と開ける(写真15)。
●飛び降りて⑯に穴を開ける(写真16)。
●少し待ち，⑰に穴を開ける(写真17)。
●矢印のようにハシゴを登り，⑱に穴を開ける(写真18)。
●⑲に穴を開ける(写真19)。
●左に飛び降り⑳に穴を開ける(写真20)。


《写真７》

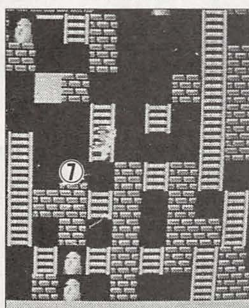

《写真８》



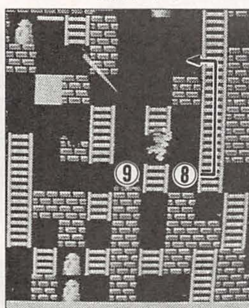
《写真 9》



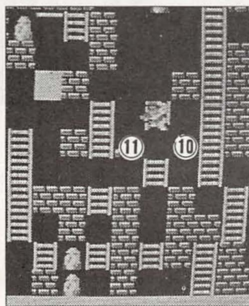
《写真10》



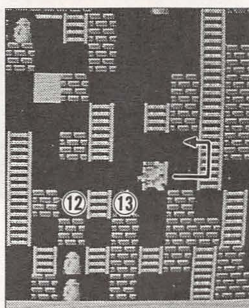
《写真11》



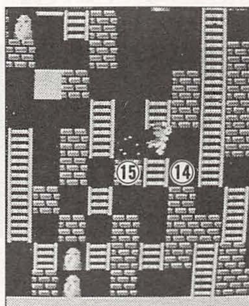
《写真12》



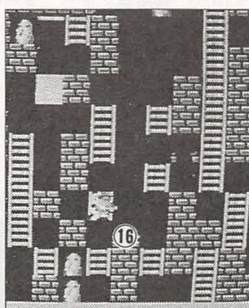
《写真13》



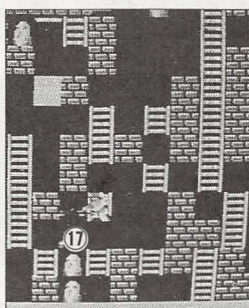
《写真14》



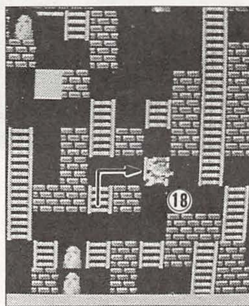
《写真15》



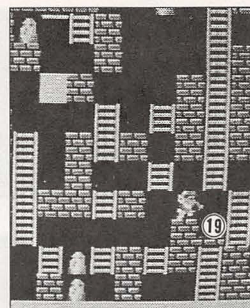
《写真16》



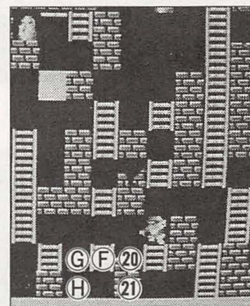
《写真17》



《写真18》

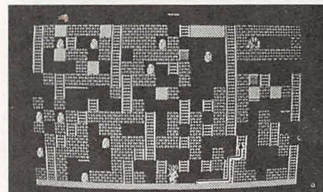


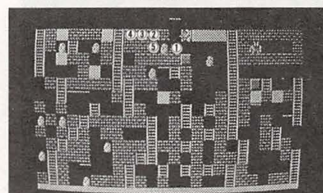
《写真19》

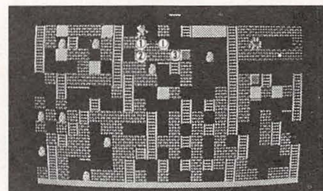


《写真20》

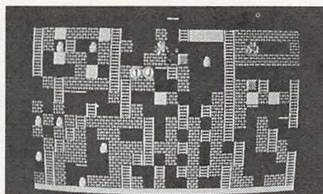
- Ⓕ地点から㉑に穴を開け，その上から左に飛び降り宝ⒼⒽを取り，**写真21**の矢印のように進む。
- **写真22**の①に穴を開ける。
- 同じく②～⑤と穴を開ける(**写真23**)。
- **写真23**の①～③と穴を開け，宝Ⓘを取る。

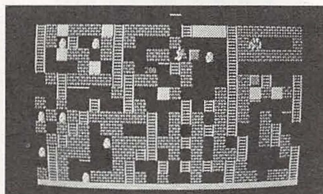

《写真21》


《写真22》

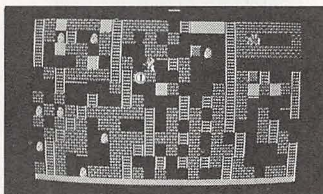

《写真23》

- 左へ行き，**写真24**の①に穴を開け，宝Ⓙを取り，**写真25**のように動かせるブロックを右に一つ動かす。

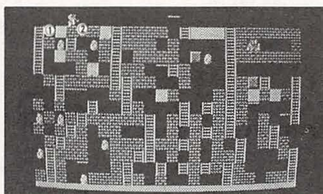

《写真24》


《写真25》

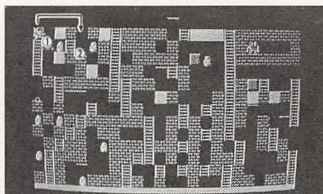
●写真26の①に穴を開けて脱出。


《写真26》

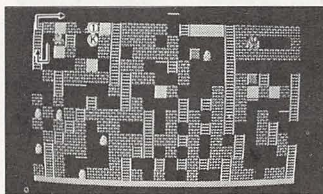
●写真27の①に穴を開け，少し待って②に穴を開ける。

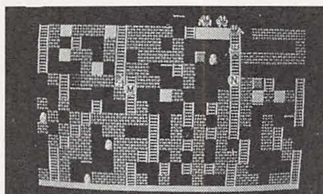

《写真27》

●写真28の①に穴を開け，①の上が埋まったら右に行く。

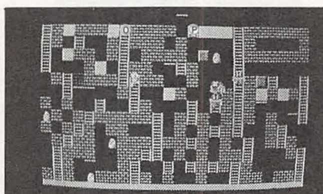

《写真28》

●穴から落下し，②に穴を開ける。
●写真29の矢印のように進み，①に穴を開け，宝Ⓚを取る。

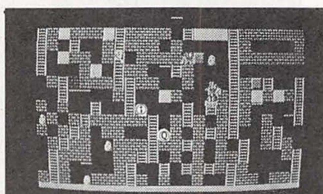

《写真29》

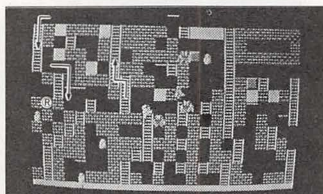

《写真31》

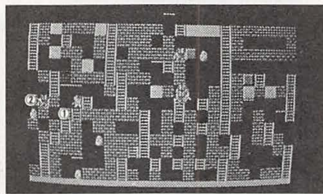
●敵がⓃ地点に固まったら，Ⓜ地点に行く。敵3匹がもう一つ下の段に落ちたら，ハシゴを登る(写真31)。
●写真32のⓄ地点に行き，敵をⓅ地点にハメる。


《写真32》

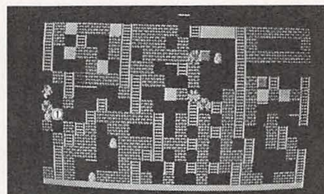
●ハシゴを降りて，敵をシールドする（写真33)。
●①に穴を開け，Ⓠ地点で待ち，写真34のように敵が1匹落ちたら，すばやくハシゴを登る。
●敵を引きつれて，矢印のように進み，敵をⓇ地点にシールドする。
●写真35の①②と穴を開ける。
●写真36①に穴を開けて脱出。

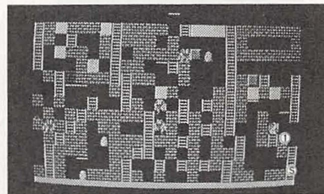

《写真33》


《写真34》

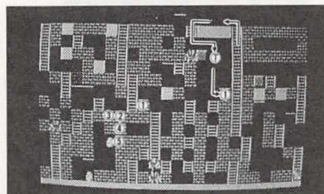

《写真35》

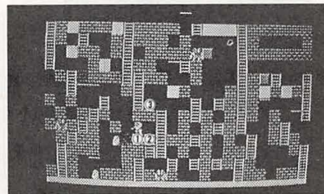
●写真37の位置に行き，敵2匹を落とす。
●①に穴を開けてⓈ地点へ行き，敵をシールドする。
●写真38の①に穴を開け，矢印のように進んで宝Ⓣを取り，①を通って脱出。
●写真38の左側の①～⑤と穴を開ける。

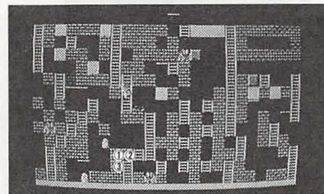

《写真36》

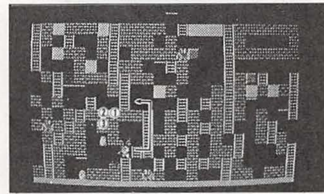

《写真37》

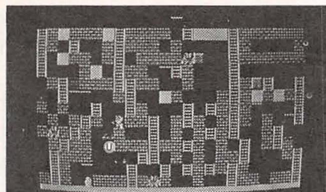
●写真39の①～③と穴を開ける(写真40)。
●写真40の①～③と穴を開ける(写真41)。
●写真41の矢印のようにハシゴを登り，①～③と穴を開け，写真42の宝Ⓤを取りに行く。


《写真38》

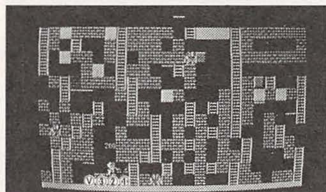

《写真39》

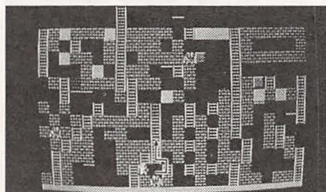

《写真40》


《写真41》


《写真42》

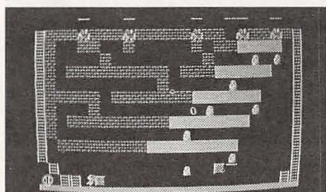
- 落下したら，すぐ①に穴を開ける（写真43)。
- 続いて②③と穴を開けて宝Ⓥを取る。
- 右に行き，頭渡りをして脱出(写真44)。

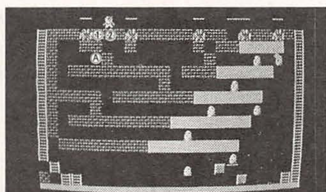

《写真43》


《写真44》

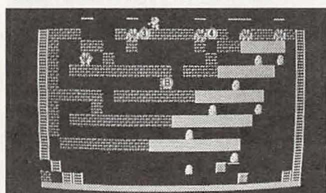
29面(2万点パターン)

- ①に穴を開け，動かせるブロックを右に押し，写真2の位置まで押しておく（写真1，2)。

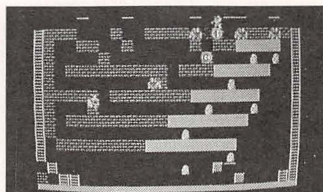

《写真1》


《写真2》

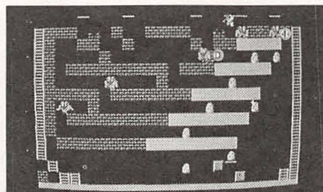
- 写真2の①②と穴を開け，敵がⒶ地点にきたら写真3の③に穴を開ける。
- Ⓑ地点に敵がきたら④に穴を開ける。


《写真3》

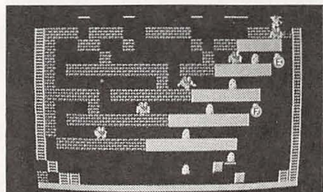
- 写真4のⒸ地点に敵がきたら①に穴を開ける。

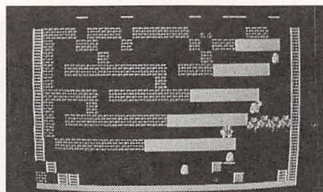

《写真4》

- 写真5のⒹ地点に敵がきたら①に穴を開ける。

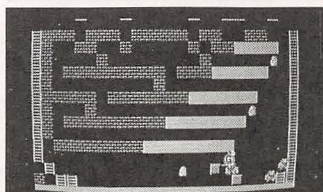

《写真5》

- 飛び降りて，頭渡りで左に行き，写真6の宝ⒺⒻを取りたいのだが，かなりタイミングがむずかしい（写真7はⒻのみ取ったところ)。

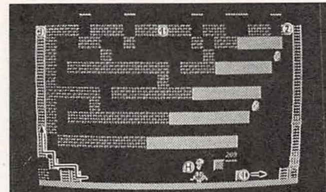

《写真6》


《写真7》

- 敵の頭を使って宝Ⓖを取る(写真8)。

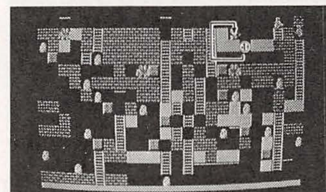

《写真8》

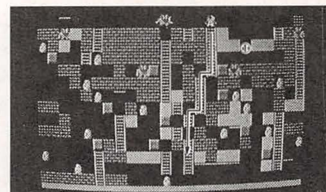
- 動かせるブロック上で待ち，タイミングを見計って飛び降り，頭渡りをして宝Ⓗを取りに行く(写真9)。
- 矢印のようにハシゴを登り，①に穴を開け落下すると，敵が両端のくぼみに，それぞれシールドされる。
- 動かせるブロックⒾを右端まで押しきる。
- ②に穴を開けて敵を開放する。Ⓙ地点で敵を誘導して，1匹ずつくぼみにシールドする。写真7の方法で宝を取れるまでやる。


《写真9》

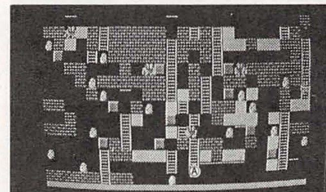
30面

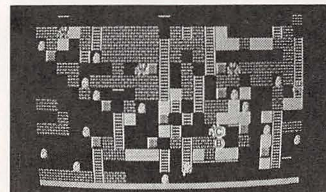
- ①に穴を開け，矢印のように進み（写真1)，敵が穴に入るまで待つ。敵が死んだら，写真2の①に穴を開けて脱出（写真2)。
- 敵をひきつれてハシゴを降りる。


《写真1》

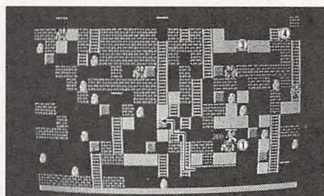

《写真2》

- 写真3のⒶ地点で待つ。ハシゴから少しハミでる。
- 敵は右に行き，写真4のⒷ地点にシールドされる。
- 宝Ⓒを取り，動かせるブロックを右に一つ動かす。


《写真3》

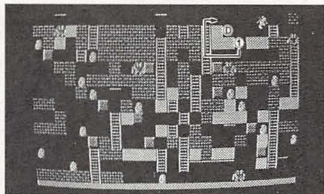

《写真4》

- 写真5の①に穴を開け，敵といっしょに落下して脱出。
- 矢印のように進み，動かせるブロックを左に押しきる。


《写真 5》

●③④と穴を開ける。

●**写真 6** の①を通って脱出し，Ⓓ地点へ行く。①に穴を開けて，敵をかわし右へ行く。

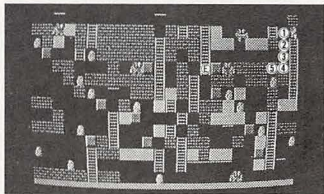

《写真 6》

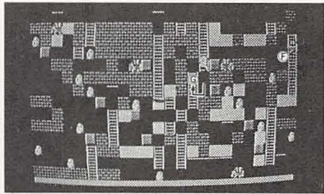
●**写真 7** の①～③と穴を開ける。

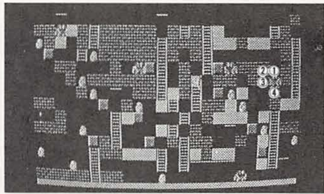
●少し待って④⑤と穴を開け，Ⓔ地点に行く。

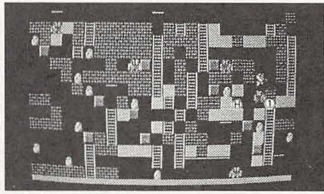
●**写真 8** のⒻ地点が埋まったら，下に飛び降りⒼ地点へ行く。敵はシールドされる。

●**写真 9** の①～③と穴を開け，敵といっしょに左へ落ち，**写真10**のように敵の頭を使って④を開ける。

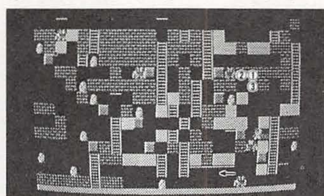

《写真 7》


《写真 8》


《写真 9》


《写真10》

●すばやく右側に落ち，①に穴を開け，宝Ⓗを取りに行く。①を通って脱出。

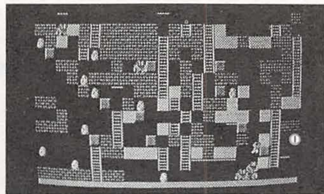

《写真11》

●動かせるブロックを左に動かして，敵を開放する(**写真11**)。

●敵の頭の上を渡って矢印のように左へ行き，①②と穴を開ける。

●敵の頭を使って①のところへ来る。③に穴を開け，敵といっしょに右に落下する(この時点で500点がつけば，成功する)。

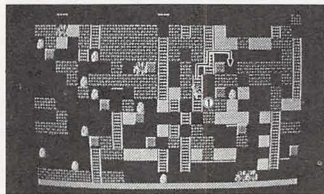
●敵の頭に乗って落下しながら，**写真12**のように動かせるブロックを右端まで押しきり，宝Ⓘを取り左へ行く。

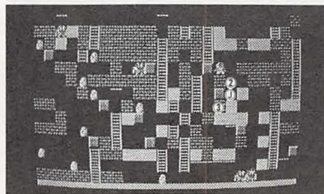

《写真12》

●**写真13**の①に穴を開け，矢印のように進む。

●動かせるブロックを左に一つ動かし，**写真14**の②に穴を開ける。

●宝Ⓙを取り，動かせるブロックを左に一つ動かし，③に穴を開ける。


《写真13》


《写真14》

●**写真15**のように左に行き，脱出する。

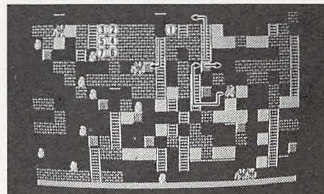
●動かせるブロックを右に動かし，ハシゴを登る。

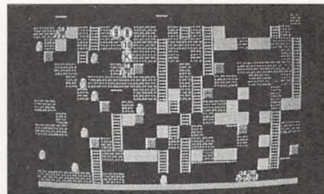
●①に穴を開け，動かせるブロックを左に動かし，敵を左にずらす。

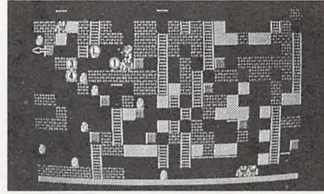
●②～⑤と穴を開け，②が埋まったら，⑥⑦と穴を開け，ハシゴを登る。**写真16**の⑧～⑩と穴を開ける。

●Ⓚ地点（落とし穴）に行き，**写真17**のように①に穴を開ける。

●頭渡りで宝Ⓛを取り，左へ行く。動かせるブロックを左に動かし，③④と穴を開ける。

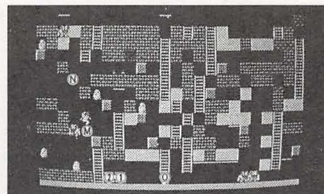

《写真15》


《写真16》


《写真17》

●敵といっしょに飛び降り，敵の頭を使って宝Ⓜを取りに行く(**写真18**)。

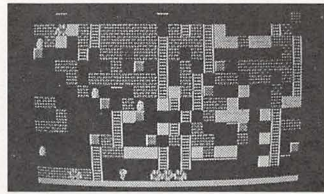
●下に着いたら，すぐに①を開け，Ⓝ地点が埋まる頃に②を開け，宝Ⓞを取る。

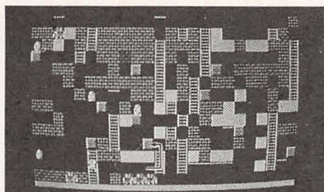

《写真18》

●**写真19**のようにすばやく左にもどると，敵は，**写真20**のようにブロックとハシゴの間に止まり，上を通過することができる。

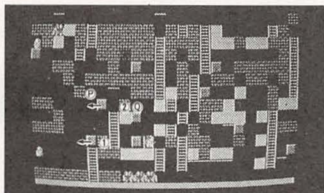
●矢印のように進み，動かせるブロックを左に一つ動かす。すると**写真21**のようにハシゴが隠れている。

●①に穴を開け，動かせるブロックを左に一つ動かし，ハシゴを登る。動かせるブロックを左に一つ動かし，宝Ⓟを取り，②を開けて宝Ⓠを取る。


《写真19》

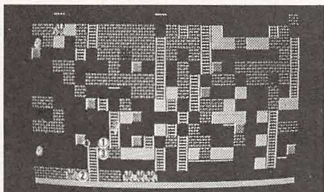


《写真20》

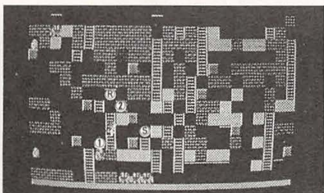


《写真21》

●写真22の①に穴を開ける。
●少し待って②③と穴を開け，敵を③の穴に入れる。①が埋まるから，写真23のように再び①に穴を開ける。
●②に穴を開け，Ⓡ地点で待つ。敵をギリギリまで引きつけたら右に行き，Ⓢ地点へ行く(体半分だけハシゴをさがる)。

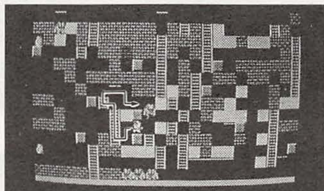


《写真22》

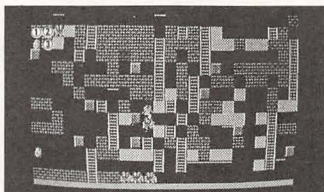


《写真23》

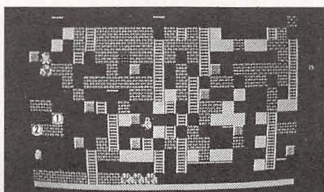
●すると，敵も同じルートをたどる（写真24)。
●矢印のように進み，敵があがったときに頭渡り(写真25)で右側へ行く。
●写真25の①〜③と穴を開け，敵といっしょに落下する(写真26)。
●写真26の①②と穴を開け，写真27の宝Ⓣを取りに行く。
●Ⓤ地点は落とし穴だが，すばやく右側に穴を開けると不思議と穴が開くのである(写真28)。



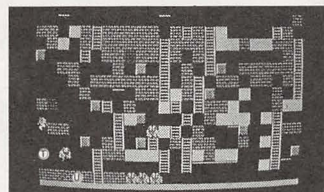
《写真24》



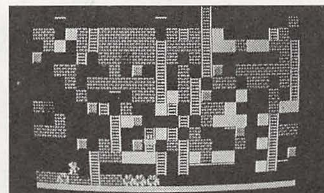
《写真25》



《写真26》

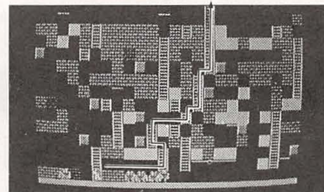


《写真27》

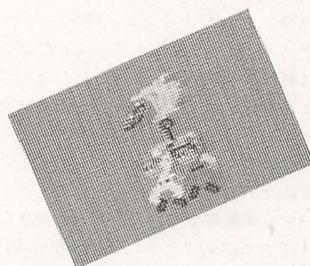


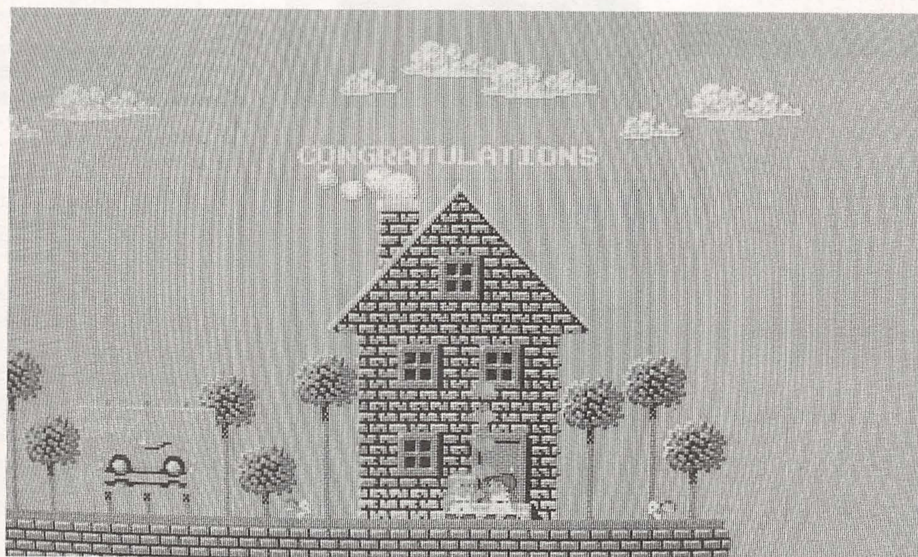
《写真28》

●写真29の地点で待ち，上にいる敵をシールドする。
●矢印のようにハシゴを登って，ついに帝国から脱出だ!!



《写真29》





夢幻戦士 The Fantasm Soldier ヴァリス

Created by A WOLF TEAM
Producted by TELENET JAPAN Co.,LTD. ©1986.

for
PC-8801mkIISR/FR/MR（5″ディスク）
X1シリーズ（5″ディスク）
FM77AV（3.5″ディスク）
価格：7,800円
MSX（メガROM）
価格：6,800円

日本テレネット

Written by 山下 章

いや～あ，こりゃ珍しい。ボクがベーマガでＡＶＧやＲＰＧ以外の記事を書くってのは，これがはじめてなんじゃないかな。別冊の最終校了と重なったこの忙しい時期に，わざわざこんなレビュー記事を引き受けたのは，ボクがそれだけこの『ヴァリス』が好きだからなんだ。

ドギモをぬくオープニング

もともと日本テレネットは，個人的に好きなメーカーのひとつなんだよね。毎回期待どおりの作品を作ってくれるし，ＢＧＭもいいし。今回の『ヴァリス』も，「オープニングのテレネット」の名にたがわず，ハデな演出を見せてくれる。

「シャキィン！ シャキィン！ グワッシャーン!!」と，はっきり言って，コレだけでボクはドギモをぬかれてしまった。なんで88でこんなことができるの？ 全国パソコン・ユーザーの中で，このオープニングに感動しない人は，おそらくひとりとしていないだろう。

ベーマガ編集部でも，このソフトがきたあと，「ヴァリスのリセット・ボタン押し病」が流行したことは言うまでもない。

優子は今日も戦う!!

ゲームは，８方向フルカラー・スクロールによるアクション・ゲーム。主人公の優子が〝ヴァリス〟に変身する力を得て，戦いに旅立つことになるんだ。敵を倒すと，ときどき出現するパワー・ストーンを取れば，優子のパワーは回復。

また，いろんな場所に落ちているパネルを拾うと，剣のパワーや防御力がアップするって仕組みだ。

そして，広い各ラウンドを画面右下の矢印の方向に進んでいくと，最後にでてくるのが，各ラウンドごとにまったくちがったデカキャラ。そいつを倒せば，ラウンド・クリアってことになる。

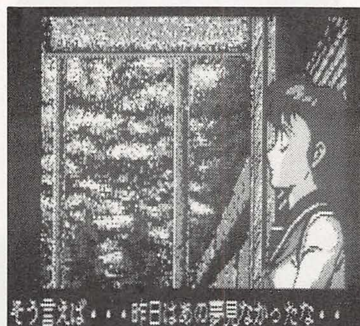
はじめのうちは，かなりむずかしいゲームのように思えるかもしれないけど，ラウンド・クリアごとにデータをセーブできるから，地道に１面ずつやっていけば，最終面クリアも不可能じゃないだろう。

必勝法をちょこっと紹介

①とにかくパワー・ストーンをためこむこと。どのラウンドでも，長い直線の場所があったら，敵を殺しまくってパワー・ストーンをためるという作業が必要だ。とくに９面はパワー・ストーンをためやすくなっている分，デカキャラが強いので，いくらためておいても，ためすぎってことはないゾ。

②自分が持っている武器はシールドよりもランクが下の物は絶対に拾わないこと。最悪の場合，ランクダウンさせられたうえに，一定時間，敵が無敵になってしまうこともあるんだ。それから，物によっては取るとクリスタルを消費するものもあって，それが所有しているパワー・ストーンよりも大きな消費量の場合だと，敵の総攻撃を受けることになるゾ。とくに最初は注意！

③最良のコースを選ぶこと，これは一番大事。あんまり矢印にとらわれすぎずに，どうやって進んで行ったら，敵の攻撃を一番受けずにすむか，考えてみよう。遠まわりしないと，登れないようなところもあるゾ。

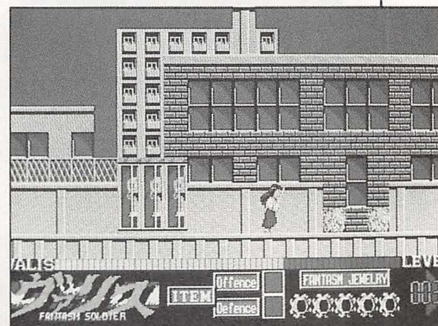


▲『ファイナルゾーン』で好評だったビジュアル・ステージはあいかわらず健在。なかなかオシャレなプロローグだ

隠しコマンドについて

なんと，このゲームにも隠しコマンドがある。ラウンド・セレクトと，いきなり最強の武器を装備するという二つのスペシャル・コマンドがそれだ（それ以外に隠れ面があるって噂も…）。だけど，残念ながら，まだ発売したばっかりということもあって，そのコマンドを教えることはできない。

でも，ベーマガ読者にだけ，こっそりとヒントを教えちゃおう。この『ヴァリス』を



▲ステージ１は，町のまん中からはじまる。セーラー服に身を包んだ優子ちゃん，気分はもうほとんどスケバン刑事！

これが噂のCDモードだっ!!



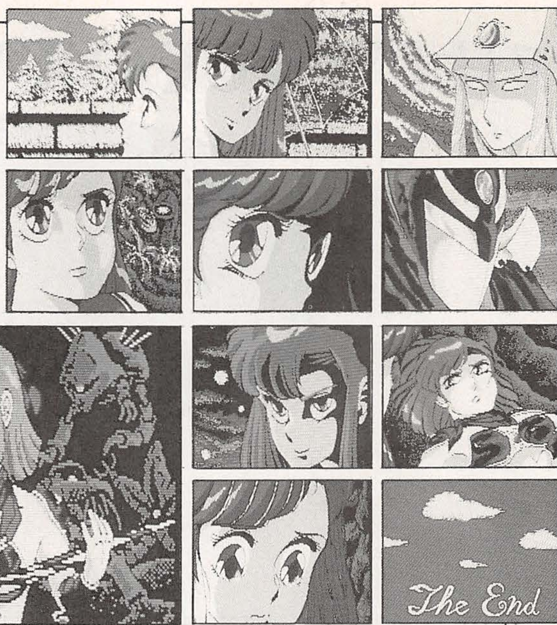
このゲームには場面ごとに全12曲のＢＧＭが用意されている。タイトル画面で[F5]キーを押すことによって，ミュージック・モードに入ることができる。それがまたコッていて，カッコいいＣＤのグラフィックがでてきて，レベル・メーターを上下にゆらしながら，全曲をつぎつぎと演奏してくれるんだ。なんか，このＣＤモードだけのためにお金を払っても，損はないって感じ。どの曲もなかなか聞きごたえがあって，ＹＫ－２先生もおすすめってほどだ。ボクは歌謡曲のノリの「ＭＩＳＳ ＢＬＵＥに微笑を」が一番好きだな。

作ったプログラマーの人は，なんでも趣味がボクとほぼ一致するらしいんだ。ってことは，謎を解く鍵は彼女の名前にあるらしいんだけど…。レポートお待ちしてます!!

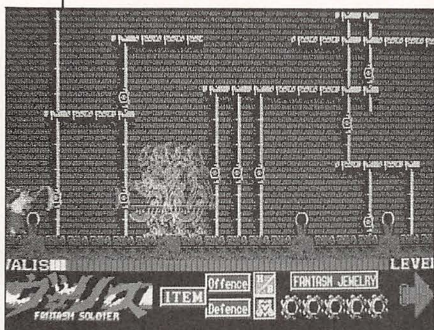
最後に

最近，パソコン・ソフトの質が向上してきたなと，つくづく思う。この『ヴァリス』にしたって，これだけの内容があって6,800円――昔のソフトとくらべると，なんて安いんだろう！

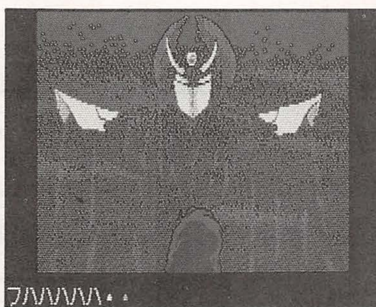
逆に最近低調なファミコン・ソフトとくらべてみると，パソコン・ソフトのほうがお買い得って商品が増えてきたようにさえ思える。どうやら87年初頭は，『ヴァリス』と『シルフィード』の一騎打ちになりそうだぜっ！



▶最後の敵を倒すと，物語は感動のエンディングへ。優子ちゃん，おめでとう!!



▲でたあ，ステージ1のデカキャラだっ!! コイツはそんなに強くないから，ひたすら連射をすれば楽勝♥

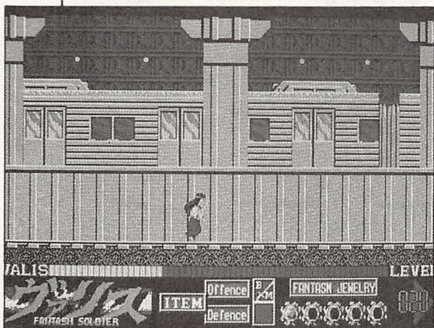


◀コイツが今回の物語での優子の宿敵だ。ビジュアル・ステージにスクロールを使ってるのがスゴイ！



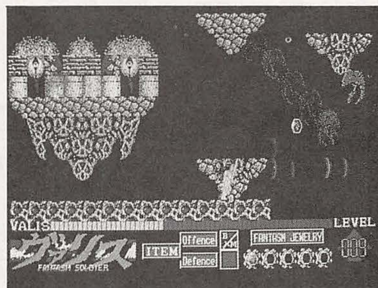
▼なんと，同級生の麗子が敵の手下になっていた!! ステージ8では，彼女と一騎打ちすることになるのだ。倒したあとにわかる麗子の過去が泣かせるぜっ！



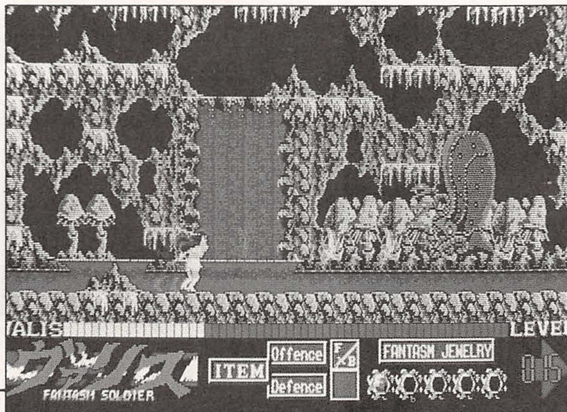


▲ステージ2は地下鉄面。最後にはアルマジロのようなデカキャラが待っているから気をつけろ!!

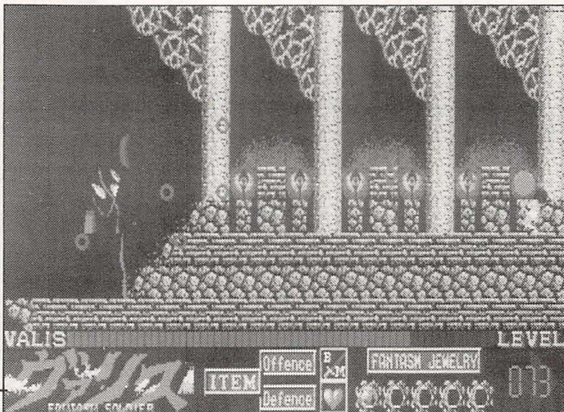
▼ステージ10は宮殿が舞台。ひたすら上へ進まなくちゃいけないし，とにかく敵が強い。パワー・ストーンかせぎポイントを見つけないと，クリアは不可能だゾ



▼ステージ4のデカキャラと遭遇！ まるでファンタジーゾーンを思わせるようなバックがかっこいいぜ!!



▼コイツがステージ10の最後の敵だ！ 弾をハデに撃ってくるから，体力の消耗戦になることはまちがいない。ボクはわりと簡単にここまで行ってしまった…



★ヴァリスの問い合わせ先：〒162 東京都新宿区下宮比町8番地 グランドメゾン飯田橋209 日本テレネット「マイコンBASICマガジン」係

♬THE VIDEO GAME MUSIC COLLECTION♬



Splash Wave

A

L RL R L RL R L RL R L RL R L RL R RL

simile

2×

2×

2×

to Φ2

3

B

simile

1.3.

2.4.

C

3

3

3

D

8va

8

to Φ 1

8

8va

Φ Coda 1

8

8va

D.S. to B

E

D.C.

Coda 2

F

F1 8va

8va

8

8

8

8

F2

8

8

F3

8va

G

L RL R L RL R L RL R L RL R L RL R RL

simile

H

1 time only

1 time only

★この楽譜をセガ・エンタープライゼスの許可なくして転載することを固く禁じます。



©手塚一郎

ペーパー・アドベンチャー・コーナー

呪いの宮殿

by Mr.猛

STORY

2,000年前，ある国に星の鐘という物があった。その鏡は1,000年に一度だけ，光る水を流すと言われている。その光る水が不老不死の薬である。

そして，その国の王は，その薬を悪霊の手から守るため，宮殿の聖なる石にとじ込めた。しかし，それを聞きつけた悪霊たちが宮殿に住み着きだした。

悪霊は，薬を手に入れようとして宮殿に入るものをつぎつぎに殺していった。それから，この宮殿は「呪いの宮殿」と呼ばれ，人々から恐れられるようになった。

そして，君は今，薬を手に入れようと冒険の旅にでた。

Let's Play

最初に，体力，スピードをたして，11になるように決めてください。

（例…体力……7 スピード…4］たして11になる）

そして，それを表に書いてください。

それから，途中で，いろいろな物を手に入れるので，それも別の表に書いてください。

中には，役に立つ物でも使わないときがあります。

1 君は今，とある町の道に立っている。
占(うらな)ってもらう➡16　森へ行く➡52
湖に行く➡92　海へ行く➡71
店に行く➡24

2 海の中は，青い砂が一面に広がっている。
➡20

3 君は，つぎの部屋に来た。突然，ハクセキコウが現れた。こいつは，体力5以上でなければ倒せない。
5以上➡50　4以下➡23

4 君は，光る手袋を手に持って見たが何もおこらなかった。➡32

5 残念ながら鳥に殺されてしまった。
GAME OVER

6 君は今，山のふもとに立っている。はっきり言って，この山は体力6以上でなければ登れない，君の体力は？
6以上➡97　5以下➡35

7 ここからだと南の町が一番近い。➡85

8 君は，人魚の涙を持っているか？
持っている➡27　持っていない➡32

9 何とか逃げられたが，帰り道がわからなくなってしまった。
GAME OVER

10 君は，カラー・ゴーストに襲いかかった。すると，ゴーストの手に，光る手袋が現れた。そして，「スペシャル・ゴーストを倒すには，人魚の涙が必要だ」と言って手袋をくれた。➡90

11 進んで行くと，落し穴に落ちてしまった。必死の思いで，何とか穴からでたが，帰り道がわからなくなった。
GAME OVER

12 君は，竜の頭にある角の先を切り取った。持ち物表に書いてください。➡30

13 君は，ダークアイを一撃で倒した。体力＋1。この部屋には，北と東に二つの廊下(ろうか)がある。
北へ➡3　東へ➡94

14 この白い粉は，とても役に立つ。粉を体にふりかけると，一定の時間だけ，ゴーストに，襲われない。➡1

15 君は，人魚の涙をカベに投げつけた。すると，目の前に階段が現れた。
階段をあがる➡39　やめる➡32

16 君は今，占(うらな)い人の前に立っている。さてどうする。
占(うらな)ってもらう➡78　やめる➡1

17 君は，武器を持っているか？
持っている➡87　持っていない➡31

18 君は，冒険をやめることにした。
GAME OVER

19 君は，必死に泳いだが，モウに，追いつかれて下半身を食いちぎられてしまった。
GAME OVER

20 君は，西の海岸に立っている。
海の中に入る➡2　もどる➡1
そのまま，待っている➡98

21 「この涙は，宮殿の見えない階段を見つけることができますよ」と言って，涙をくれた。そして，海に消えて行った。
➡38

22 君は，武器を持っているか？
持っている➡10　持っていない➡31

23 君は，ハクセキコウの怪力にやられてしまった。
GAME OVER

24 君は，武器屋の前にいる。金貨70枚を持っている。
中に入る➡26　やめる➡1

25 どんな武器を持っている？
鉄，銅，石の剣なら➡31
虹の剣 ➡53

26 君は，店の中に入った。さて何をする？
話しをする➡57　武器を買う➡69
外にでる➡24

27 君は，人魚の涙を1回でも使ったことはあるか？　ある➡34　ない➡15

28 2時間ほど歩いて行くと，とても高い山，ドッコ山が見えてきた。➡6

29 君は，カベにむかって，人魚の涙を投げた。すると，目の前に階段が現れた。
階段をあがる➡39　やめる➡48

30 竜を倒した君は，これからどうする？
町に帰る➡1　宮殿に行く➡66

31 必死に戦ったが残念ながら死んでしまった。
GAME OVER

32 この部屋には，怪物がいない，だがこれ以上進む廊下(ろうか)がない。さてどうする？
持ち物を使う➡73　もどる➡44

33 どんな武器を持っている。竜は虹の剣でしか倒せない。
鉄，銅，石の剣なら➡31
虹の剣➡58

34 人魚の涙は，1回分しかない，1回使ったらもうないはずだ。➡32

35 5以下の体力では，とても登れない。それでも君は，山を登るか。
登る➡67　やめる➡1

36 君は，なんとかミスターを倒したが，すごい傷を受けてしまった。体力，スピードともに−2になってしまった。➡68

37 君は，森に入った。そして少し行くと，とても大きな黒い鳥が現れた。さてどうする？
戦う➡80　逃げる➡72

38 さて，どこへ行く？
宮殿へ➡61　町へ行く➡7

39 階段をあがって見ると真っ暗で何も見えない。さて，君は，黒鳥の目を持っているか？
持っている➡83　持っていない➡59

40 君は，武器を使って戦ったが，黒鳥は死なない，君は黒鳥の急所を知っているか？
知っている➡54　知らない➡31

41 あの宮殿のおかげで，お客は，全然来

《遊びかた》 1から101の行番号があります。それぞれ，今のあなたのようすが書いてあります。なかには，二つ三つ，今考えられる行動が書いてあるのもあります。それは，あなたの考えで選び，「➡」のマークの行番号へ行きます。それをくりかえし，最後は「THE END」に行けば終わりです。

ませんよ。➡57
42 今，君のスピードは？
6以上➡51　5以下➡19
43 君は，人魚に手袋を見せた。すると人魚が「宮殿に行くなら，これを持って行きなさい，これは私の涙です」。➡21
44 君は，宮殿に入った。中は，いくつかの部屋にわかれているらしい。北側に廊下(ろうか)がある。
進む➡91　もどる➡61
45 これでいいですか？
YES➡88　NO➡69
46 君は，海の中にもぐった。すると，いきなり海の主，モウが現れた。さてどうする？
戦う➡17　にげる➡42
47 君は，ドアをあけた。するといきなり，ダークアイが現れた。こいつは弱い。
戦う➡13　にげる➡44
48 君は，階段をあがるのをやめた。こうなったら隣の部屋に行くしかない。➡74
49 君は，店の人から信用され，虹の剣をもらった。➡26
50 君は，武器を持っているか？
持っている➡25　持っていない➡31
51 君は，何とか陸にあがった。スピード＋1　➡61
52 君は，森の前に立っている。さてどうする？　森に入る➡37　やめる➡1
53 君は，虹の剣を持っていて助かった。こいつは，虹の剣でしか倒せない。➡62
54 君は，黒鳥の急所をついて黒鳥を倒した。そして，黒鳥の目を取った。これで君は，暗闇でも目が見えるようになった。
もどる➡1　進む➡11
55 君は，武器を持っているか？
持っている➡36　持っていない➡31
56 君の体力は，11以上あるか？
ある➡31　ない➡77
57 何の話をする？
宮殿の話➡63　店の話➡41
やめる➡26
58 虹の剣は，すごい威力だ。竜を一撃で倒した。体力＋1。これからどうする？
宮殿に行く➡66　竜の歯を取る65
竜の角を取る➡12　もどる➡1
59 黒鳥の目がなければ，聖なる石を見つけることができないし，もどることもできない。これ以上進めない。
GAME　OVER
60 君は，店の人の話を聞いてどうする？
冒険をやめる➡86　やめない➡49
61 君は，ドッコ山を，乗り越え東の海に来た。
宮殿に行く➡82　海の中に入る➡46
もどる➡1
62 君は，ハクセキコウを一撃で倒した。体力＋1，この部屋には東に廊下（ろうか）がある。進む➡32　もどる➡44
63 あの，宮殿は，とても恐ろしいところで，今までに入ってでた人はいませんよ。➡60
64 君は，竜の歯を持っているか？
持っている➡70　持っていない➡31
65 一番小さい歯を2本切り取った。持ち物表に書いてください。➡30
66 宮殿は，ここから西の方向にある。君は西にむかった。➡28
67 君は，山を登りはじめた。だが体力の少ない君はすぐにつかれて，動けなくなった。
GAME　OVER
68 ミスターを倒した君はどうする？もどることもできない。
隣の部屋に行く➡74
持物を使う➡29
69 何を買う？
鉄の剣＝60枚➡45　銅の剣＝50枚➡45
石の剣＝30枚➡45　やめる➡26
70 君は，ゴーストに歯を投げつけた，すると歯が光ってゴーストにダメージをあたえた。これで君は体力5以上で勝てるようになった。
5以上➡77　4以下➡31
71 海は，東と西にあるらしい，さてどちらの海へ行く？
東の海へ➡95　西の海へ➡20
やめる➡1
72 今，君のスピードは？
5以上➡9　4以下➡5
73 どんな物を使う。
光る手袋➡4　人魚の涙➡8
やめる➡32
74 君は，隣の部屋に入ったとたんに天井が落ちてきた。
GAME　OVER
75 君は竜にむかって行った。竜は火をはいてきたが，何とかかわした。つぎは君の攻撃だ。武器を持っているか？
持っている➡33　持っていない➡31
76 君は，ゴーストに話かけた。するとゴーストが，「このまま進むと宮殿が見える」と言って，消えていった。
進む➡61　もどる➡1
77 君は，ゴーストを一撃で倒した。不老不死の薬は，もうすぐ手に入る。
聖なる石を捜す➡84
光の手袋を使う➡96
78 すると占(うらな)い人が「宮殿に行くなら森に住んでいる黒鳥の目が必要だ」。「そして，鳥の急所は右足だ」。と言って白い粉をくれた。➡14
79 君は，手袋をはめて聖なる石を動かすか？　動かす➡100　動かさない➡89
80 今，君は武器を持っているか？
持っている➡40　持っていない➡81
81 こんな大きな鳥に武器なしで勝てるはずがない。　GAME　OVER
82 君は，宮殿の前に立っている。入口は一つ。さてどうする？
中に入る➡44　やめる➡61
83 君は，黒鳥の目をにぎった。すると，まわりが昼間のようによく見える。とたんに，スペシャル・ゴーストが現れた。
戦う➡56　持物を使う➡64
84 聖なる石は，部屋のまん中にある。➡77
85 もう，ここまでくると，もどることはできない。この町は無人の町らしい。
冒険をやめる➡18　宮殿へ➡61
86 君は，店の人の話を聞いて冒険をやめることにした。GAME　OVER
87 キミは武器を持ってモウに，むかって行ったが，水中では思うように動けない。➡31
88 君は，その武器を手に入れた，持ち物表に書いてください。➡69
89 君は，石の左右に手袋を置いて，後にさがった，すると石が割れて，不老不死の薬が現れた。➡101
90 それと「このままいくと，宮殿が見える。人魚は西の海にいる」と言って，消えていった。
そのまま進む➡61　もどる➡1
91 君は，北にむかって歩いていった，少し行くと前にドアが見えた。
ドアをあける➡47　もどる➡44
92 君は，湖の手前に立っている。湖では，竜が水を飲んでいる。さてどうする？
竜と戦う➡75　もどる➡1
93 君は，人魚に近づいた。すると人魚が歌を歌いだした。しばらくすると，君の足が勝手に海にむかって歩きだした。君は，そのまま海に入って行った。
GAME　OVER
94 君は，東の廊下(ろうか)を歩いていった。そして東の部屋についた。すると，目の前にミスターが現れた。
戦う➡55　逃げる➡99
95 東の海へ行く。途中にはとても高い山，ドッコ山がそびえ立っている。さて，このまま進か？
進む➡6　もどる➡11
96 君は，聖なる石を見つけたか？
見つけた➡79　見つけていない➡77
97 君は，やっと頂上についた。するといきなり，カラー・ゴーストが現れた。
戦う➡22　話をする➡76
98 夕日が，沈みかけたとき，目の前の大きな石に，人魚が現れた。君は，光る手袋を持っているか？
持っている➡43　持っていない➡93
99 逃げようとすると，今来た道にカベができて逃げることができなくなった。戦え！　➡55
100 君は，石を動かすために，石にふれた。するといきなり石が爆発した。
GAME　OVER
101 君は薬を手に入れた，これで君の長い冒険は終った。　THE　END

ファンタジー通信
クリスタル・ドラゴンの世界

手塚一郎

—エリンの島より—
海を越えたる　はるかな地に
人の登らぬ　高き山あり
その雪に閉ざされし頂に
一面の薔薇(ばら)に囲まれたる水晶宮ありて
醜き小人(ドワーフ)どもに　守られつ
水晶の竜(クリスタル・ドラゴン)　すめりという———

1か月のごぶさたでした。えーと，今月は，前回に予告したとおり，ファンタジーを扱った漫画ということで「クリスタル・ドラゴン」を紹介しましょう。

最初に断っておくけど，実は「クリスタル・ドラゴン」は，なんと少女漫画なんだ。そして，ボクは少女漫画は読まない。

この二つを結びつけると，なぜファンタジー通信で紹介するの？という疑問がわくだろう。が，物事には「例外」がある。

と，いうわけで，少女漫画がきらいでも楽しく読める「クリスタル・ドラゴン」とボクとの出会いから……。

漫画のコミックスを衝動買いするクセのあるボクは，その日も本屋に来て，なんかおもしろい漫画はないかなぁっなんて物色していた。そこで目にしたのが「クリスタル・ドラゴン」。このタイトルが妙に気に入ってしまったが，相手はボクの天敵の少女漫画だ。ウ～ム，どうしようかと考えに考えた（他の人から見れば，ただのバカだぜ）。しかし，そこは根っからのファンタジー好き。え～い，買ってしまえ！と3巻まで購入してしまった。

しかし，この話はまだ続く。「クリスタル・ドラゴン」を買った帰りに，よせばいいのにレコード店に入ってしまったのだ。自慢じゃないけど，ボクはレコードを衝動買いするクセも持っている。もうわかった人もいると思うけど，そこには「クリスタル・ドラゴン」のイメージ・アルバムが置かれていた。「わかりました。トコトンまでつきあいましょう。」レコードを買ったあとは，どこにも寄らず真っすぐ家へと急いだ。

前置きが長くなってしまったので，さっそく「クリスタル・ドラゴン」の話に移ろう。

これは，黄金の髪と青き瞳を持つ緑の原の一族(クラーナ)で唯一，黒い巻毛と緑の瞳をしたアリアン・ロッドを主人公とした剣と魔法の物語。

この時代の人々は，それぞれが二つの名前を持っていて，一つは普通に使われる「とおり名」，そしてもう一つは，その人間の本質を表し，この名を知られることは相手に自分を支配する権利を与えてしまう「真実の名」である。

あらすじは，こういった世界の中で，自分たちの一族を深淵の谷（ドームニュー・ガワン・クラーナ）の一族クラーナとその族長(リー)バラーに滅された女魔法使い(ドルイダス）アリアン・ロッドの復讐(ふくしゅう）劇といったところだ。

登場人物は，あまり多くないけど，舞台となる土地はエリンからはじまり，深淵の谷(ドームニュー・ガワン)，七つの眠りの島，そして助けを求めてさまよったあげくヴァイキングに襲われ……という具合に転々とする。そこで，あるときは力を得て，またあるときは仲間を失ない旅を続けていく。

前回，紹介した「グイン・サーガ」が小説だったのに対して，こちらは漫画なので活字の苦手な人でも十分ファンタジーの世界を楽しめることを約束しよう。おっと忘れるところだった。この「クリスタル・ドラゴン」は，あしべゆうほさんの作品で，秋田書店からボニータ・コミックスとして現在10巻まで発売されている。絶対おススメの一作だ。

さて，続いてイメージ・アルバムのお知らせ。こちらは日本コロムビアから発売されていて，現在3枚まで。ボクの好きな曲は「思慕」「反乱」「女魔法使い（ドルイダス)」「ル・ガール」（原作ではル・ガルーなのにー）「運命(さだめ)」「この一瞬の為に」「眠れる竜」など。これらの曲はイメージ・アルバムとしてだけではなく，音楽としても非常に良くできているので，興味のある人はぜひ一度聞いてみてほしい。

そろそろ誌面もつきてきたので，次回の予告を少し。次回は「ファンタジーのモンスターを知るために」と題して，モンスターズ・マニュアルなどを紹介してみたいと思う。では，また来月！

ファンタジー仲間集まれ！

えーと，イラスト以外にもお便りをいただいたので紹介します。

まず，京都市の手島篤司くん(15才)。

「12月号の248ページに書いてあった『クリスタル・ドラゴン』という漫画をボクも読みたいと思い本屋へ行きましたが売ってませんでした。予約しよーかと思ったのですが出版社がわかりません。教えてください。

クリドラは今回紹介したので出版社とかもわかってもらえたかナ？値段も普通の漫



▲秋田書店からボニータ・コミックス「ドラゴン・クリスタル」が現在10巻まで発売中

画と同じだョ。ダンジョンズ&ドラゴンズ（D&D）については近いうちに紹介するつもりなのでお楽しみに！

続いて堺市の**新城良子さん(18才)**。新城さんからは自分の思うファンタジーの作品についてのお便りを送ってもらっちゃいました。

中山星香の「空の迷宮」とか，あしべゆうほの「クリドラ」，めるへんめーかーなどもあげていました。

ボクは中山星香といえば「エイリエルとエアリアンの詩」しか知らない。めるへんめーかーは「ONECE UPON A TIME」，パズルゲームの名作「ザ・キャッスル」のイラストなんかでも有名だネ。

最後は福島県の**M．Yくん**から。

「グイン・サーガは最高！読んでいて映画なみのスケールのでかさが伝わってくる。なぜコンピュータRPGでは発売されないんでしょうか？」







▲日本コロムビアよりイメージ・アルバムも発売中だよ

実は少し前にグインのパソコン・ゲームが発売されるとのウワサをチラッと耳にしたんだ。機種はわからないけど多分PC88あたりからじゃないかな。それにしてもグインのRPGって作れるのでしょうか？あれ以上グインが強くなったら……。考えるのがコワイッ！

イラスト・ギャラリー



群馬県前橋市・ディルポールは疲れた

㊢：先月号に載ったディルプールくんの作品だ。かっこいいので気に入ってしまいました。今度はオリジナルに挑戦してネ！



愛知県名古屋市・長谷川徳幸

㊢：「うーむっ，ファンタジーってこんなのかなあっ？」「うーむっ，ファンタジーってこんなのだよおっ！」またイラスト送ってください！



大阪府松原市・朗喜明

㊢：おっ！トワイライト・サーガを知ってるとは通だネ。これもグイン・サーガと同じく栗本　薫大先生の作品（現在２巻まで）



徳島県阿南市・山田昇治

㊢：WERE　BEARっていうのは，ライカンスロープの１種です。普通は人間だけど戦闘などになると…。狼男の熊版ってとこですな

突然ですがCMです！

キミは「ドラゴンバスター」というゲームを知っているかな？少し前にゲーム・センターではやったナムコのゲームだね。

ドラゴンバスターは楽しく遊びながらファンタジーの世界に親しめるということで注目をあびていたことは，まだ記憶に新しい。もう，あまりゲーム・センターでは見られなくなってしまったけど安心してほしい。なんとファミコン用のソフトとして発売されることになったからだ。

さて，本題はここから。なんと，このドラゴンバスターのおもしろさを集めた本が１月下旬に電波新聞社から発売されることになったんだ。内容はビデオゲームからファミコンまで（当然ボードゲームやパソコンも含む）のドラゴンバスター徹底解析といった感じ。ただの必勝法や資料としてだけではなく，各モンスターをファンタジーという視点から見たりするなど読み物としもおもしろいものになったので，ぜひ読んでみてほしい。

著者はドラゴンが大好きな手塚一郎くんです。よろしくネ！

●お便り待ってます

このコーナーでは読者のみなさんからの感想や意見，イラストなどを募集しています。ただし，必ずファンタジーに関連したものにしてください。

あて先：〒141　東京都品川区東五反田１−11−15　電波新聞社出版部マイコンBASICマガジン編集部「ファンタジー通信」係

山下章の レスキュー!!

AVG & RPG



このコーナーは，アドベンチャーやロールプレイング・ゲームを楽しむ読者のみなさんのためのページです。どうしても解けないゲームに関する質問や，かくれ情報など，みなさんからのお便りに，山下　章先生がこたえてくれます。
　本文の一番最後に載っているきまりを守って，どしどし応募してください。

AVG編

Q

『チャレンジ!AVG&RPG②』は全体クラどーっ!?
『高僧の墓』
カギ穴でーす!?
鉄の小鍵
水晶の鍵
はじめましてーっ!?
太陽の神殿
—ASTEKAII—
ユーカー名前のゲームで悩んでおります！
どーゆー所でなやんでいるかとゆーと，『高僧の墓』であります。ガイコツを動かしカギ穴を見つけたのはいーのですが，鉄の小鍵や水晶の鍵を使っても何もおきないのです!?
このなさけないボクに力を貸してください!!
それと山下大先生様がお持ちのパソコンは何ですか？どーかおしえてください。
ついでにぼくの機種はPC-8801mkIIFR30でーす！

〔北海道札幌市・伊藤雅弘13才〕

A　まあ伊藤クンのことだから，すでにボクの本を買ってくれているとは思うけど，「チャレンジ!AVG&RPGIII」に載っているとおり，高僧の墓の地下へはゲームのかなり後半でくることになるんだよね。ということはつまり，はじめのほうで手に入る鉄の小鍵や水晶の鍵じゃ，ガイコツの下にある鍵は開けられないってこと。そこを開けるためには，“銀の鍵”ってヤツが必要なのさ。そう，戦士の神殿の隠し部屋にあった鍵のことダヨ。
　それから，ボクが持ってるパソコンは，PC-8801mkIIFR, PC-9801VM2, MZ-2500 MSX2, AppleII，ファミコン，セガ，マークIIIの7台。足の踏み場がなくなって困ってるってのが実情だ。一説によると，ボクの部屋はベーマガのマイコン・ルームよりもキタナイってうわさも……。

Q　もうめっきり冬になったある風の強い日，私（アリオン）は国鉄国立駅に降り立った。そして，リチャード・ベンソンに会うため，一橋大学へ向かった。大学通りをまっすぐ進んで行くと，むこうのほうからちょうどベンソンもやってきた。彼のまわりはミーハー女でうず巻いていた。その中には，菊池桃子や新田恵利の姿も見えた。
「ひさしぶりだな，ベンソン」
「やあ，アリオン，元気か!?　わざわざ何の用だ？」
　私は悩みをうちあけた。
「今，X1用の旅にでているのだが，その中で広場に集まっている村の人々が仲間になってくれないんだ。持ち物はオノ，貝がら，アテナ・ポセイドン両軍の制服，ほし魚，ほし肉，魚，薬，ユズリハ，ジャコウソウ，ギドなんだ。たのむ!　なんとか仲間にできないだろうか？」
「なんだ，そんなことか」
ベンソンは話しはじめた。

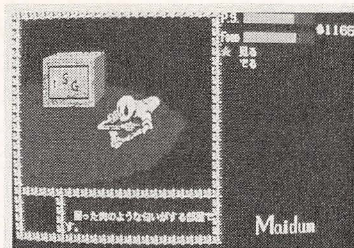
〔東京都青梅市・須藤克洋16才〕

A　「アリオン，おまえはまだリュカオーンやエートスと話をしてないんだろ？　まずリュカオーンと話をして，デュポーンっていう竜を手なづけておいてから，エートスに会わないといけないぞ」
　ベンソンは駅の方向にある駐車場への足を速めながら，なおもつづけた。
「エートスをおともにすれば，彼の家で病気に苦しんでいる女の子と会うことができる。まあ，そこで何をすればいいのかは，おのずとわかるだろう。村の人々は，借りはちゃんと返してくれるってわけなんだな」
　ベンソンがそこまで話すと，自分たちにかまってもらえないのに不満を持ったのか，桃子と恵利が口をはさんできた。
「ねえベンソン，早く行きましょうよ♡」
　ベンソンは黒いサングラスをはずし，風になびいた髪をかきあげながら，こうつぶやいた。
「フッ，しかたない。今日はディズニーランドで遊んでから赤坂で食事をして，青山のキーウェスト・クラブでカクテルを飲んだあと六本木のディスコへくりだすとするか」
　その言葉をあとに，ベンソンたちは私の前から去っていった。あとには，ベンソンの愛車，シビックSiの軽快な排気音だけが残っていた。
　リチャード・ベンソン——その正体はまだだれも知らない……。

Q　単刀直入に言います!!　『メイドゥム』の日記の開けかたを教えてください。「18，9　12，3　18，0」という数字をどう入力したらいいのか，わからないんです。もー，つらいんですよ。解けないのが。このつらさをどうかわかってください。

〔東京都新宿区・ハラホラヒレハラヒー14才〕

A　じつを言うと，ボクはまだこの『メイドゥム』ってゲームはプレイしたことがないんだよね。そこで，先月のチャレ・アベでピンチヒッターをつとめた手塚一郎氏（通称てっちゃん）に聞いてみた。



▲この金庫の扉の裏に，問題の暗号が書かれてるんだよね

それによると，この六つの数字のうちの18と12ってのは，左と右のどちらへ回すのかってことを表すらしいんだ。だから，×回りに9，△回りに3，×回りに0ってぐあいに指定すればいいわけだ。これで日記を開けることができるゾ!!

Q こんにちは，山下先生。ボクは今『カサブランカに愛を』を解いています。なんとか1916年のゲイルズバーグへタイムトリップしてきましたが，この時代から帰ることができません。エルガー博士から真相も聞きだしたんですが……。持ち物は，日記，手紙，写真，新聞，ナイフ，鍵たば，本，コート，書類，くぎぬき，ペンダント，花たばです。山下先生，お願いします。

〔千葉県松戸市・**おやちゃん？才**〕

A ウーン，いまいちチェックがアマカったようだね。若き日のエルガー博士と会ったときに，持ち物を全部あげようとしたり，見せたりしていれば……ホラ，このとおり！ それから，キミは「時計」を持っていないから，このままじゃ絶対にゲームを解き終えることはできないゾ。ちゃんと，あの人から取り返しておかなくっちゃ。

とにかく『カサブランカに愛を』は，チェックが大事。♪今夜こ～そ～，チェック，チェック，チェック，チェック，カサブランカ（字あまり）。

Q 山下先生，こんにちはっ!! ボクは今，PC88FRで名作『クランストン・マナー』をプレイしています。そして，16個の財宝を手に入れて大喜びしたのですが，なぜかエンディングにならないのです。いったいどうしたら終わるのでしょうか？ 窓に黒いペンキが塗られている部屋がクサイと思うのですが……。望遠鏡をのぞいてみてもダメでした。ぜひ教えてください！

〔北海道根室市・**こやプードラゴン14才**〕

A ウ～ム，そーゆープルゥェイがあるわけか。この「そーゆープルゥェイ」っていうのは，TOMMY用語と呼ばれるヤツで，今編集部で大はやりなんだよね。「プルゥェイ」の舌の巻きこみかたがすごくむずかしくて，TOMMY師匠の発音をめざして，みんな猛練習中なんだ。

さて，こやプードラゴンくんの質問にお答えすると，この『クランストン・マナー』は『太陽の神殿』『アステカ』と同じように目的を達成したあとにそこから脱出しないと，ゲームが終わってくれないんだ。

すなわち，クランストン邸の入口の門から外にでればハッピー・エンドってワケ。それにしても，よくこのむずかしいAVGを解き終えたもんだ。つぎは『ラスベガス』あたりにでも挑戦してちょうだいな。

RPG編

Q 山下先生，こんにちは。はじめてだす手紙です，どうかお答えを。ボクは今『ロマンシア』をプレイしているのですが，どうやって巻き物の呪いを解いたらいいんでしょう？ 天国で解いてもらったんですが，いざ使おうとしてみると「のろいがかかっている」というらめしい文字がでてくるのです。また，酒場で話すと「そのまきものはにせものだ」と言われてしまいます。ということは，どこかに本物があるはずだと思うのですが……。どうか教えてください。

〔岐阜県岐阜市・**田中周一11才**〕

A そのとおり，巻き物には本物とニセ物がある。だけど，インケンなトリックがあって，ニセ物を持っていると，もう絶対に本物の巻き物が手に入らなくなっちゃうんだ。だから，どの人物が本物の巻き物をくれるのか，ちゃんと確認しておかなくちゃいけない。それに，巻き物呪ろいは，天上界にいる人に解いてもらっただけじゃダメだ。ロマンシア王国のどこかにも，巻き物の呪いを解いてくれる人物がいるゾ。

てなわけで，とにかくむずかしいこのゲーム，どうしても解きたいって人は，めでたく発売になった『チャレンジ！AVG&RPGIII』を読んでみてネ。なんと，ファン王子とセリナ姫が入れかわる㊙ワザも載ってるゾ!!

Q 山下先生，ボクは『ザナドゥ・シナリオII』を解いた15才の少年です。が，ひとつだけわからないことがあります。レベル11でAcidのかわりに，Silver-Roseでタワー内の壁に穴を開けていましたが（壁にSilver-Roseで人面石を作って，その部屋から一度でて再びもどると通路ができている），Silver-Roseが使える壁とそうでない壁があるようなのです。いったいどこで区別できるのでしょう？

〔埼玉県北葛飾郡・**小椋恒明？才**〕



▲ここが噂のレベル11。ガルシスははたしてどこにいるのか？

A よくこのテクに気づいたなあ。そう，シナリオIIのタワー内では，Silver-Roseにこんな活用法があるんだ。で，どの壁に使えるかってことなんだけど，どうやらこれは，壁の向きによって決まるらしい。つまり，上と左の壁に対してだけ使えるワザなんだ。

まあ，シナリオIIについてはこれ以外にも20個近くの㊙ワザが発見されているんだけど，それをすべて知りたいって人は，『チャレンジ！AVG&RPGIII』の「シナリオII㊙情報局」のページを見よう（ウ～ン，しつこい）！

Q MSX版の『ハイドライドII』をプレイしていると，砂漠の町の中で「呪文をとなえなさい」と言われてしまいました。いろいろなコマンドを入れてみたのですが，いつも罪をくらって死んでしまいます。なぜなんでしょう？

●入れてみたコマンド……くりすたる，まちまもる，えらばれた，いしきころす，あくのいしき，etc……。

〔東京都中野区・**木川幹難14才**〕

A そりゃあ，AVGじゃないんだから，適当に思いついたコマンドを入力したってダメだって！ 砂漠の町でとなえる呪文は，地上に二つあるダンジョンのどこかに書かれているんだ。まずはそれを見つけなくちゃ。

そうそう，噂によるとMSX版の『ハイドライドII』は，PC88版と多少設定にちがいがあるらしい。解き終えたという人はぜひレポートを送ってくださいネ。

Q 山下先生，こんにちは。ボクは『ウルティマIII－EXODUS－』をプレイしているのですが，どうしても属性値（STR，DEXなど）をあげることができません。H．Pはロードブリティッシュ城でレベルアップするとあがるのですが……。いったいどうすれば属性値があがるのか，教えてちょーだい。

〔茨城県日立市・**天国に行ったファミコン15才**〕

A ハ～イ，あたしが『チャレンジ！AVG&RPGIII』でウルティマIIIを担当したTOMMYです（あたしと言っても女ではない）。その質問には，山下さんにかわってあたしがお答えしやしょう。キミは渦の中に飛びこんだことがあるかな？ じつはその渦の先には，アンブロシアという冥界があるんだ。そこにある4種の寺院で，それぞれの属性値がアップできるってプルゥェイなんだな，これが。

読者の広場

㊀意 どうも，はじめまして，本田です。ところで，86年12月号のベーマガで「レスキュー隊隊員募集」というのがありましたが，ここで山下先生に異議を申したてます。というのはですねー，困ったことにボクは14才，花の受験生なのです！

これはボクだけではないと思います。ベーマガ読者の多くは，18，17，15，14才の受験生なのです。この時期は，追いこみでみんな忙しいにちがいありません。

レスキュー隊員になりたい，なりたいけどなれない，という悲しい人々がたくさんいるはずです！　だれだって，高校・大学と隊員とどっちが大切か？と聞かれれば，高校・大学を言わざるを得ません。たいへん勝手なお願いですが，締切りを遅らせてもらえないでしょうか？　お願いします。

〔東京町田市・本田尚道14才〕

山下：おかげさまでレスキュー隊の隊員募集は，去年末に大好評のうちに締め切らせてもらった。全部で300通以上の熱のこもった応募が届き，だれを選ぼうか頭を痛めている最中だ。だけど，本田クンのように応募したくてもできなかった人も，そう残念がることはない。近いうちに第2次募集もしようかという企画があるからだ。本田クン，そのときにはぜひ応募してくれたまえ。待ってるゾ！

なお，レスキュー隊員の正式発表は，3月号か4月号あたりで大々的にやるつもりだ。お楽しみにっ!!

意 こんにちは，山下先生。ボクはセガ・マークIIIを持っているのですが，よくあるファミコンとマークIIIとゲームのくらべっこを見て腹のたつことがあります。それは『北斗の拳』についてです。なぜマークIII版が，わざのきまりかた，グラフィック，内容などすべての点でファミコン版に負けているのでしょうか？　これは絶対におかしい!!　山下先生の意見を聞かせてください。

〔三重県桑名市・太田智之13才〕

山下：ホントにこの評価はおかしいよなあ。個人差はあるにせよ，どうみたってマークIII版のほうが迫力あっておもしろいのに。だいたいファミコン・ソフト自体が最近おかしな方向へ進みはじめてるんだよね。やれ，隠れキャラだとか，やれパワーアップだとか。そのパワーアップがないからマークIII版はつまらないって評価らしいんだけど，ボクはもうあきれてモノも言えません！　だいたい，×××マークを取ってパワーアップなんて，笑っちゃう以外の何ものでもない。ア～，もう頭にくるから，コレ以上この件にふれるのはヤメッ!!

意

復活しろ！
山下 章

山下先生、ボクは悲しい(8月号279ページ5行目参照)あの燃えるようなミーハー魂はどこへ行っちゃったんですか？もう一度、あの燃えるような山下 章に復活してください。

そうじゃないと死んでも死にきれません。ボクは陰ながらあなたを応援します。

P.S. ミーハーのどこが悪い！

〔島根県迭摩郡・吉村　剛15才〕

山下：こりゃまた大胆なご意見だこと。吉村クン以外からもミーハーについてのたくさんのハガキをもらっている。よ～し，3，4月号あたりでミーハー派対反ミーハー派の誌上対決をしてみるか。それぞれのご意見，お待ちしてます!!

懺 どもっ，手塚一郎です。じつはボクは先月号のレス・アベで大変なミスを犯してしまいました。12月27，28日に行なわれたコミケは，晴海じゃなくて流通センターだったのです。ボクが教えた情報を山下さんがそのまま書いてしまい，多くの人に迷惑をおかけしてしまいました。ここに懺悔(ざんげ)したいと思います。どうぞこのページに自由に水をかけるなりなんなりしてください。

P．S．ドラバス本ヨロシクネ♡

〔てっちゃんこと手塚一郎20才〕

告 みなさんお待ちかねの同人誌『ハイテック』の第3号は，1月末発売に決定した。今回は『ドラゴンクエストII』の完全解析などを予定しています。くわしいことは次号で。すでに申し込んでいる人は，もうちょっと待ってください。

今月の大ボケ

ボケ

山下君。君に、このパンチがよけれるかな。

あったたたっ

タタッ　タタッ　タタタタッ　タタタッ　タタッ　タタレ

〔東京都江戸川区・ニンッ13才〕

☆おたより待ってます

この「レスキューAVG&RPG」のページに応募したい人は，ハガキにわからないシーンを書いて，以下のあて先まで送ってください。ただし，質問は1人1ゲーム1シーンにかぎります。そして，必ずキミの体験談や失敗談（○○○と入力したけどダメだったなど）を書きそえてください。

また，イラストはタテ書きで，必ず黒インクを使用，左上に空き部分(2×2cm)を作ってください。

なお，電話による問い合わせはいっさい応じられませんので，ご了承ください。

あて先：

〒141 東京都品川区東五反田1-11-15 電波新聞社出版部マイコンBASICマガジン編集部「山下　章のレスキューAVG&RPG」係まで。

☆パソコンサンデー通信

さあ，お待ちかね，『パソコンサンデー』（TV大阪，東京系，日曜午前9：30～放映中）の予告編だ。今年も元気いっぱいがんばるぜっ!!

●1月11日放送「パソコン立体映像特集」

今話題の立体映像システムについて，そのしくみと活用法を探る。立体映像が手軽に書けるグラフィックツール「立體歓（りったいかん)」なんてのもでてくるゾ。

㊙：『太陽の神殿』のQ＆A

●1月18日放送「おたより特集」

みなさんからのおたよりに出演者が総力をあげてお答えしちゃう週。ボクは『アルファ』のパスワードや『北斗の拳』の古文書の読みかたなどについてお答えする予定だ。

㊙：『レリクス』のQ＆A

●1月25日放送「ゲームソフト・ベスト10」

全国のショップのデータを集計した，パソコンサンデー独自のベストテンを発表。その他，今年ブームを巻き起こしそうなシミュレーション・ゲームにもスポットを当ててみる。30分間，ほとんどボクがでずっぱりの週だ。

㊙：『ザナドゥ・シナリオII』の奥技

●2月1日放送「あなたのパソコン元気ですか？」

パソコンの変わった使いかたをしてる人たちを紹介。パソコンがビジネスにどう使われているのか，その具体例をお見せしちゃう。ちょっぴり固い内容かな？

㊙：MZ−2500版『デーモンクリスタル』

●2月8日放送「音声合成特集」

X1や最新パソコンX68000を使って，パソコンに音声をしゃべらせるのにチャレンジ!!　その他，ミュージック関係も特集する予定だ。

㊙：未定

第4回

山下 章のフリートーク・ボード Free Talk Board

パソコンサンデーよもやま話

毎週日曜日，朝9時30分～テレビ大阪・東京系で放映中の『パソコンサンデー』，みんな見てくれてるかな？ 今回のフリートーク・ボードでは，この番組に関するいろんな話をしてみたいと思う。

まず，なんでボクがこの番組のレギュラー解説者になったのか，そこんとこから話をしなくちゃいけないな。ボクがはじめてこの番組に出演したのが，去年の2月頃放映された「素晴らしきAVGの世界」って巻のとき。そのときには，AVGの歴史について語るってことで，レポーターの人がわざわざボクの部屋までくることになっていた。「よーし，「この角度でパソコンをバックにして…」 なんて，ひとりで勝手にレイアウトを考えたりしてたんだけど，結果的にはぜ～んぶ 水の泡になっちゃったんだよね。

なにしろ，『パソコンサンデー』の提供は天下のシャープさん。当時，ボクの部屋には，パソコンにしろステレオにしろ他社の製品ばかりだったから，それらがうつっちゃマズイってことで，結局部屋のスミで撮るハメになってしまったんだ（あのときのVTRを見てくれた人は，なんとなく不自然なのに気づいてくれたことだろう）。

ま，そんなこんなでいろいろあって，その収録のあとにディレクターさんたちと会食をすることになった。

「つぎの期（TV番組は1年を2回にわけて期と呼ぶ）のレギュラーを今考えてんだけどさ，どう，やってみる気ない？」

ディレクターさんにそんなふうに聞かれて，TV好きのボクが断わろうはずがない。「いいですねえ，ぜひやらしてくださいよ！」

積極的というのか，恥も外聞もないというのか，こんなふうにボクのTVレギュラー出演はキワめて簡単に決まっちゃったワケなんだな，これが。

さて，気軽に引き受けたのは良かったけど，TVの収録っていうのはやっぱりけっこうハード。『パソコンサンデー』の収録は，1週間おきの火曜日に，渋谷のビデオスタジオってところで毎回2本分ずつ録るわけなんだけど，30分番組を2本収録するのに，だいたいどれくらいの時間がかかると思う？ なんと，昼の12時にスタジオ入りして，終わるのは夜の9時前後。ときには12時近くになっちゃうこともあるんだ。

なんでこんなに時間がかかるのかって言うと，べつにボクのNGが多いわけじゃあない（ボクはNGの少ないことで有名なんだヨ!?）。収録には台本読み合わせ，カメリハ，本番の3度の繰り返しがあるし，出演者以外にも，カメラさん，音声さんなどのめん密な打ち合わせが必要だからだ。さらに，番組をよーく見てれば気づくと思うけど，あの番組ではしょっちゅう機材の入れ替えや出演者の配置変えが行なわれているんだ。いつの間にか，ボクの横のパソコンがX1からMZ－2500に変わっていたり，目黒さんがボクの席にワープしていたり……。そういった機材の入れ替えってのが，意外と時間がかかるんだよね。

それから，パソコン通信を特集したりしようものなら，もう最悪!! リハーサルのときはうまくいっていたのに，本番になるとネットワークが話し中で何度やってもアクセスできない，なんてこともしばしば。でも，どうやらボクらだけでなくスタッフの人たちも通信を恐れているようで，以前に一度，収録中に通信の場面の中止が決定したときには，期せずしてスタジオ内に拍手の嵐(?)が巻き起こったこともあったっけ。

――なんかこんなふうに書いてると，TVの収録ってツライことばっかりなんじゃないかって思われてしまうかもしれないけど，じつはいいことのほうが多かったりもするんだヨ。



まずなによりも，楽しい，このひと言につきる。自分のせりふが多いときなんかはちょっぴりプレッシャーもかかるけど，ふだんは胸WAKUWAKUのハートDOKIDOKI。撮影の合い間には小倉さんや目黒さんからいろいろとオモシロイ話を聞かせてもらえるし，なんだか「ちがう世界をのぞいてる」って感じで楽しいんだよね。

それに，渋谷のビデオスタジオってところは，けっこう他の番組の収録もやってたりするんだ。だから，「な・ま・い・き盛り」の中山美穂ちゃんや，「おにゃん子捕物帳」の渡辺満里奈ちゃんなんかと会えるかもしれないっていう期待感♥ ミーハーなボクとしては，これも捨てがたいね。



それから，忘れちゃいけないのが地方ロケ。ボクはだいたい毎月末のソフトベスト10の週に，どこかのソフトハウスに取材に行くのが慣例のようになっているんだけど，泊まりがけで行けたりしたら，とても楽しい（名古屋のT&E SOFTのときは，アシスタント・ディレクターのTさんの陰謀で日帰りになっちゃったけど……）。もっとも，これは遊び半分だからこそ言えるせりふだそうで，目黒さんのようなプロのレポーターになると，日帰りの収録のほうが束縛される時間が少なくてラクなんだって。まあ，ボクはあくまでも本職のレポーターじゃないからね。今度はBPSの本社（ハワイにある）にでも，2泊3日ぐらいで行ってみたいなあ～!?

てなわけで，半分楽しみながら『パソコンサンデー』に出演させてもらってるんだけど，おかげさまでなかなか好評だそうで，当初は半年の予定だったレギュラーが1年に伸びてしまった。とりあえず今年の3月までは，ブラウン管を通してみなさんとお会いできるわけだ。

その間，いろいろなおもしろい企画も用意されているので，ぜひ日曜の朝9時30分はチャンネルを『パソコンサンデー』に合わせてみてほしい。

P.S.このフリートーク・ボードのコーナーで，「こんなことについて話してほしい」っていうような意見があったら，どしどしボクあてに送ってネ。

読者が創る……

秘&意コーナー

秘 PC−8801mkIISR用「シルフィード」の隠しコマンドを発見しました！

デモ画面で[ESC]を押してから，[CTRL]＋[F5]キーを押すと，M.G（ミュージック・ギャラリー）になります。

ファイナルゾーンみたいにマニュアルには書いてなかったのでやってみてネ。

〔埼玉県川越市・Revenge・Mafin ?才〕

秘 PC−8801mkIISR用「シルフィード」のゲーム・ディスク②に隠れゲーム発見!!

まず，DISK−BASICを起動した後，ドライブ1にゲーム・ディスク②を入れFILESと打つと，"SILPHEED2"，"XACALITE"という二つのファイルがでてきます。それぞれ，「SILPHEEDII」，「RETURN OF XACALITE」というBASICゲームです。「シルフィード」に遊びつかれたときなんかにやってみてはどうかな？

〔石川県金沢市・細川浩邦17才〕

秘 PC−8801mkIISR用の「グラディウス」のタイトル画面のときに，音楽が聞ける!!

やりかたは，まずタイトル画面で，[CTRL]キーを押しながらKONAMIと打つ，そのあと何かキーを押す。すると，1面から7面まで，つぎつぎと音楽が流れる。

〔愛知県岩倉市・松山英豊16才〕

秘 PC−8801用「トップルジップ」のコンティニューを発見しました!!

ゲーム・オーバーになって[F5]キーを押すと，持ちものはそのままで1面からスタートします。

〔愛知県名古屋市・横井健治13才〕

秘 僕は，PC−8801用の「スーパーマリオ」で，ものすごい㊙をみつけました。それは，なんと「チビファイアーマリオ」になるのです。

まず，4−1の"つた"のでるブロックのとなりのパワーアップ・キャラのフラワーをだしてから，そのフラワーとジュゲムが重なるのと同時に，フラワーを取る。つまり，マリオとフラワーとジュゲムが三つ重なるようにするのです。

すると，マリオは，チビのくせにファイアーボールを投げます（しかし，3回に1回くらいしかできない）。

〔岩手県胆沢郡・佐藤　尚？才〕

秘 セガ・マークIIIの「スペースハリアー」のコンティニューを発見したぞ。方法は簡単で，ゲーム・オーバーになってから，レバーを左下に倒して，スタートすると，その場面から続けることができる。ただし，コンティニューできるのは3回だけ。

3回のコンティニューでクリアできる人は，はたして何人いるでしょうか？僕はクリアできたぞ！

〔石川県金沢市・守友完矢17才〕

秘 セガ・マークIIIの「アレックスキッド」のミラクル・ワールドで，3面の最初にでてくるタコ（ケンタウロス）をやっつけると，ツボが残ります。そのツボに入ると，なんと裏ワールドに行って，つぎの面にワープします。

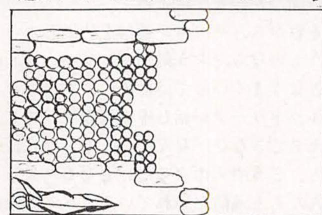
タコのやっつけかたですが，初心者は，パウダーをつけて，不死身になって正面から何発かパンチをするといいでしょう。

〔北海道上川郡・古屋秀貴14才〕

秘 MSX版「ハイドライドII」の寺院の場面で[ESC]キーを押すとスピードが遅くなり，カーソル・キーまたはリターン・キーを押すとスピードがむちゃくちゃ速くなります。

〔石川県金沢市・岡本篤干13才〕

秘 GRADIUS
PC 88mkII SR用
Let's エクストラステージ



ステージ2の最後の図の所(一番うしろ)に行くすると前の石が消えてエクストラステージに行ける。
エクストラステージにはベルがあり
赤ベルが3000点ボーナス
青ベルが1UP です!! (一度だけね)
by Akio

〔神奈川県伊勢原市・山王AKIO？才〕

秘 MSX用「アルカノイド」のコンティニューを発見しました!!

タイトル画面のときに，カーソル・キーの[↑][↓][←][→]と[INS]キーを押しながら，[SHIFT]キーと[かな]キーを同時に4回押す（1回押せばスタートするが，その後もつづけて3回押す）と，コンティニュー・プレイになって機数が減らなくなる（キーボード専用）。

〔大阪市・Y・I？才〕

秘



MSX版「ガルフォース」で
コンティニュープレイの方法を発見しました。GAME OVERになったら
[TAB][CTRL][SHIFT][GRAPH][DEL]
[INS][SELECT]キーを同時に押すと
自分の死んだ面の1番最初からできます。
もちろんそれまでに自分の助け出していたキャラクターもそのまま残っています。
P.S. 是非ビデオソフトの「ガルフォース」を見て下さい とても感動しました。

〔東京都板橋区・石川勇陳18才〕

秘 こんにちは！僕はMSXの「ハイドライドII」をプレイしているのですが，なっなんと！GOLDをいくらでも手に入れることのできる方法を見つけました。

1．まず最初の持ち金（2,000GOLD）で買える物の中で，一番高い物を買う。
2．グールを倒してブラック・クリスタルを手に入れる。
3．BonBon（何でも屋）に行ってアイテム（1のとき買ったもの）を売る。
4．アイテムを選ぶときに使う四角いカーソルをブラック・クリスタルに合わせてスペース・キーを押す。すると，"これは，うちでは取りあつかっていません"と表示される。
5．そして，カーソル・キーの左か右を押す。四角いカーソルが左上のほうへ移動すると"，，GOLDです"と表示されます。そして，"，，GOLDですY，N？"と聞いてくるので[Y]を押してください。そのGOLDが得られます。
6．5をくりかえす。ただし，50,000GOLDまでしかたまりません。

それから，カギを10個に増やし，いつまでも減らさないためには…。

1．カギを一つみつける（自分でみつけましょう）。
2．グールを倒してブラック・クリスタルを手に入れる。
3．カギをBonBon（何でも屋）に行って売る。
4．5,000GOLD手に入り，しかもカギは10個になる。ただし，カギを何度売っても10個から減らないが，アイテムが使えなくなるので気をつけよう。

〔愛姫県松山市・永井隆行14才〕

㊙ MSX用「ザナック」のコンティニューを見つけました。
ESCキーとリターン・キーを同時に押してスタートすると，終わった面のはじめから，やることができるゾ!!

〔新潟市・**古泉ポレロ15才**〕

㊙ ついに，MSX用「ガルフォース」で㊙をみつけました！
最初に，自分のキャラクターを決めます。そして，1，5，0を同時に押し，そのままでスペース・キーを押し，ゲームをはじめます。すると，パワーアップ・レベルが11，プレイヤーの残り機数が9ではじめられます。

〔大阪府富田林市・**真田晋也他一同**〕

㊙ ぼくは，MSX用「ガーディック」で㊙をみつけました。
タイトル画面のつぎのスコア画面のとき，カーソル・キーを左，右，左，右，左，右と押すと，サウンド・テスト・モードになって，いろいろな音が聞けます。
音の選択は，カーソル・キーで，スペース・キーを押すとはじまります。タイトル画面にもどしたいときはESCキーを押してください。

〔島根県飯石郡・**石飛　晃15才**〕

㊙ MSX用「キングスナイト」で，㊙テクニックを発見しました。
ステージ5でゲーム・オーバーになり，墓のでている画面で，グラフィック・キーとスペース・キーを同時に押すともう一度ステージ5をすることができます。
もう一つは，グラフィック・キーとMキーを同時に押すと，ステージ1～4まで，もう一度やりたいキャラクターを選ぶことができます。

〔大阪府富田林市・**松葉将登？才**〕

㊙ それでは，僕が発見した㊙を発表しまーす。
その1：MSX版「高橋名人の冒険島」
まず，ESCキーを押し，HUDSONのキーをいっぺんに押すと，何と！面クリアしてしまうのだ。
その2：MSX版「ボスコニアン」
ゲーム中にSTOPキーを押し，RETURNキーを押しまくろう。するとスローになる。**注意**：ただし，RETURNキーを押しまくらないと，スローにならないのが不便です。

〔神奈川県川崎市・**横山　淳13才**〕

㊙ 続編!!MSX用「夢大陸アドベンチャー」の㊙を発見しました。
①裏アイテムのだしかた
●**クロス・シューズ**
だしかたー6面で魚を5匹ジャンプして取る。腕輪を持っていること。**効果**ー横移動のとき足が速くなる。
●**教会の白衣**
だしかたー9面でボーナス・シーンへ行く羽につかまり，スペース・キーを10回押す。　**効果**ー岩に当たってもへいきだよー。
●**カーブ・シューズ**
だしかたー13面でカーブ中にインコースを走る。腕輪を持っていること。**効果**ーカーブの遠心力がなくなる。
●**法王冠**
だしかたー14面でDIST 145(?)の地割れに入り，カーソルの左，右の順に押す。　**効果**ーボンバー，ファイアーに対して無敵。
●**鎧**
だしかたー16面でポーズボタン(F1キー）を押して，カーソルの上，右，下，左の順で押す。　**効果**ーモコモコ石に当たってもヘイキ。

②アイテム・ショップの場所

面数	DIST (残りの距離)	穴の位置	○半額 ◎ただ
7面	560	左	
	270	右	
9面	410	右	○
	190	左	
12面	790	右	
	500	左	
	440	右	
	190	左	◎
13面	370	左	
	190	右	○
	185	左	
14面	171	左	
15面	480	右	○
	432	?	
18面	820	左	
	450	左	
	432	右	
21面	990		
	980	右	◎
	870		
22面	940	右	
	870	右	○
	840	左	○
	270	右	

③ワープの場所
DISTがつぎの数の地割れに入り，カーソル・キーの下を押す。
13面のDIST375→15面へ
15面のDIST 80→18面へ
18面のDIST410→21面へ

④スペシャル技！
これは，PAUSEボタンを内蔵している機種しか使えません（たとえば，HB-F1，HB-101，HB-201など）。
面をクリアするとき，ペンギンの砦に入ってすぐPAUSEボタンを6～12回普通の速さで押します（このとき，TIMEの数字が動いても押してください）。
つぎの面にいったときに，なんとペンギン君が……。これを何回もやると簡単に24面クリアできます。しかし，バグる可能性が大変大きい，バグリが51％くらいでしょうか。〔神奈川県小田原市・**平岡成啓14才**〕

㊙ X1の「始皇帝」で，誰かがリーチをかけたときに，SHIFT＋F5キーで最初の状態にもどします。すると，流れリーチ棒が1本増えていますが，得点はそのままになっています。
これを使うと，得点はそのままで，流れリーチ棒を10本も20本も増やすことができます。

〔兵庫県神戸市・**森内将人？才**〕

㊙ PC88の「未来」で，ステーションに入って，エネルギーやウェポンを選びます。そして，カーソルの○印が大きくなったときに，リターン・キーを押すと，右上にいろいろなキャラクターが出現します。

〔大阪府堺市・**WKC山下節郎？才**〕

㊙ PC-8801mkIISRの「リザード」で，カナキーをロックしておいて，SHIFTキーを押しながら進むと，どんな壁（外壁を除く）でも通りぬけられる。

〔東京都江東区・**堂　隆行14才**〕

㊙ X1版の「サンダーボール」（ディスク版）の㊙をみつけました。面をロードするとき，ファイル・ネームを「SAMPL0」にすると，隠し面で遊べます。

〔神奈川県横浜市・**鈴木祐一16才**〕

今月の㊙大賞

SEGA MARKIII用「スペース ハリアー」で㊙を発見しました。
タイトルがでているときに，コントロールの右・左・下・上と押すと，何と！14種類のBGMと，二つのボイスが聞けます。選択のしかたは，コントローラの上下で選び，ボタンを押します。
また，タイトル画面のとき，コントローラの左か右かを押しっぱなしにすると，マンモスの目が押した方向に動きます。

〔群馬県多野郡・**原　浩工？才**〕

■読者が創る…㊙&㊟コーナー募集■
㊙と㊟は独立しました。このコーナーは，読者である君たちの作るページです。これまでどおりのAVGなどの㊙はもちろん。必勝法でもOK！それと，まったく紹介もされなかったゲームがあるが，自分は，好きなゲームだなんていう㊟も受け付けます。あて先は，マイコンBASICマガジン編集部「㊙&㊟コーナー」係まで

読者参加企画!! ビデオ・ゲーム・グラフティ
VIDEO GAME GRAFFITI

こんにちは。今月もVGGのページがやってまいりました。見城こうじです。

前号のOLD GAME LISTはいかがでした？あの表を参考にまたドンドン古いゲームを発掘してくださいね。

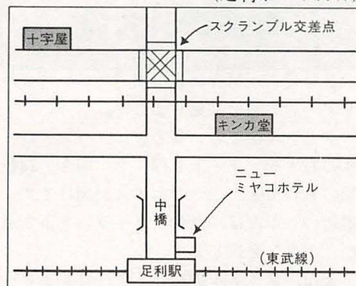
さて今月は「あのゲームを捜せ！」特集のようになってしまいました。もっとやっておけばよかった，というゲームは誰にでもあるものですね。

そう言うわけで，今月もVGGコーナーに行ってみよう!!

栃木県

★足利市の「キンカ堂足利店」5階には，『フィールドゴール』，『スプリント』，『アップンダウン』，『ひげ丸』，『バスター』，『ガズラー』，『サブマリン』，『ペンゴ』，『スペースインベーダー』，『ハイパーオリンピック』，『クラッシュローラ』，『リブルラブル』，『タンクバスターズ』，『五目並べ』などがあります。「十字屋足利店」にも『イントレピッド』，『エクセリオン』，『ギャラクシアン』，『カンガルー』，『バーニン，ラバー』，『パックマン』，『ディグダグ』，『ムーンパトロール』，『グレートソードマン』などがあります（MAP1）。

（足利市・YHW）

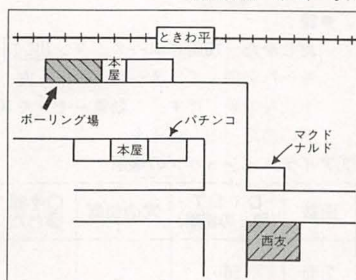


《MAP1》足利駅周辺のVGGマップ

千葉県

★新京成電鉄ときわ平駅前の「ときわ平ボーリングセンター」には『コスモスサーキット』，『モナコGP』，『ジャイラス』，『旧ラリーX』，『マッピー』，『ディグダグ』，『パックマン』，『フェニックス』，『イスパイアル』，『スターライダー』，『ジャングルボーイ（C）』，『カーアクション（C）』，『ムーンクレスタ』，『ペンゴ』，『ポンポコ』，『タイムパイロット』，『プロテニス』，『プロゴルフ』，『THE END』，『スペースインベーダー』，『ヤマト』などがあります。さらに，西友の屋上には『スカイシューター』などがあります（MAP2）。

（印旛郡・伊川 孝）



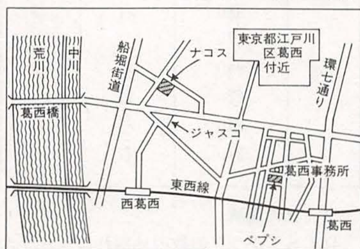
《MAP2》ときわ平駅周辺のVGGマップ

東京都

★江戸川区北葛西4－1「ナコス」屋上には『クレージークライマー』，『ルパン3世』，『シンドバッドミステリー』，『ジャイラス』，『スクランブルエッグ』，『モナコGP』，『シェリフ』，『バスケットボール(ATARI)』，『ヘッドオン』，『リバーパトロール』，『ジャンプバグ』，『スクランブル』，『ムーンクレスタ』がある。

中葛西3－11「ペプシ」にも『バスター』，『ジービー』，『ガズラー』，『スイマー』，『スティンガー』，『ハル21』，『THE運動会』，『タイムパイロット』，『リバレーション』がある（MAP3）。

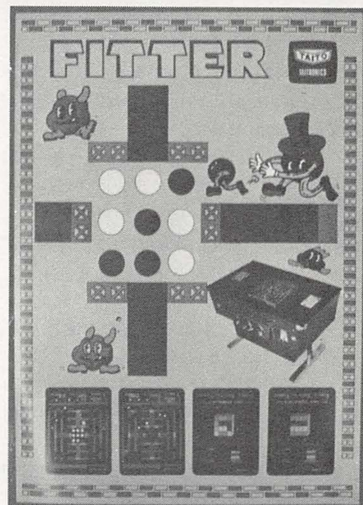
（江東区・秋元正夫）



《MAP3》葛西周辺のVGGマップ

★青梅市の「Mマート」には『ソンソン』，『リブルラブル』，『エクセリオン』，『Mr.Do！』，『スペースインベーダー』，『ディグダグ』，『ムーンパトロール』，『パックギャル』，『ペンゴ』などがある。

さらに同市の「長崎屋」には『ソンソン』，『ギャプラス』，『タイムパイロット'84』，『ゼビウス』，『セクターゾーン』，『フリッキー』，『ムーンクレスタ』，『フロントライン』，『ドンキーコング』，『エレベーターアクション』，



▲《写真1》フィッター（'81年タイトー作品）なかなかアイデア性の高いゲーム。パズル的要素も盛り込まれている

『プロゴルフ』，『スーパーパックマン』，『マーカム』，『Mr.Do！VSユニコーンズ』，『ボールパーク』，『アストロゾーン』，『ワイルドウッド』，『サブハンター』，『シークレットベース』，『ハッスル』，そして86年11月号の大川君の「シーソーを動かし風船を割るゲーム」と同じものだと思われるゲームがある。

Mマートは国鉄青梅駅から五日市行きのバスに乗って「千ヶ瀬（ちがせ）」で降り，手前の十字路にもどり，そこから東へ向かって歩けば着きます。長崎屋は青梅駅のすぐそばなのですぐわかると思います。

ちなみにMマートのゲーム機を調べたのは数か月前なので，今ではもうなくなっているものもあるかも知れません。

（西多摩郡・スーパーキャットJr.mkⅡSR30）

愛媛県

★松山市の「いよてつそごう」の屋上には古いのしかありません。『パックマン』，『旧ラリーX』，『ボスコニアン』，『ギャラクシアン』，『フライボーイ』，『スペースインベーダー』，『クレージーバルーン』，『ティップタップ』，『ジャンプバグ』，『アリババと40人の盗賊』，『侍』，『ジョイフルロード』，『バーニン，ラバー』，『アミダー』，『クレージークライマー』，『スペースファイアーバード』，『クレージーコング（C）』，『ジグザ

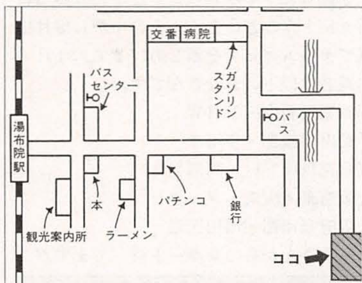
グ（C）』，その他エレメカ。

VGGファンの人は近くのデパートを捜すといいようですね。（宇和島市・**勇卓造**）

■**見城**：しかし，ティップタップ（セガ）があったとはねえ。ドンキーコングにそっくりだったけどワープがあるところまで同じようにしなくてもよかったのにね…。

大分県

★別府湯布院町の城島高原にあるレジャーランドのゲーム・コーナーにはなつかしいゲームばかりで涙がでます。『ジービー』，『パックマン』，『旧ラリーX』，『ギャラクシアン』，『MAN TT』，『ディープスキャン』，『ヤマト』，『スペースアタック』，『ヘッドオン』，『ペンゴ』，『N－サブ』，『ロードレース』，『ブレイクアウト（ブロックくずし）』，『アクロバット（風船割り）』，『スペースインベーダー／II』，『スペースファイター（データイースト）』，『ドンキーコング／Jr.』，『スペースファイアーバード』，『ポパイ』，『スクランブル』，『ニューヨークニューヨーク』，『カンガルー』などです（MAP4）。（日田市・**森泉**）



《MAP4》湯布院駅周辺のVGGマップ

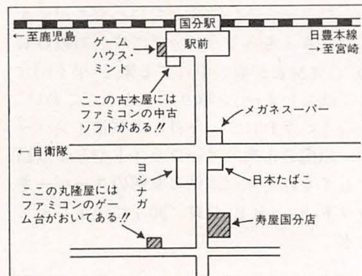
鹿児島県

★自分の学校周辺のゲーム・センターを発掘してみましたのでお知らせします。

国分駅を降りてすぐのところにある「ゲームハウスミント」には，『Mr.Do！VSユニコーンズ』，『タイムパイロット』，『マーカム』，『激走』がある。

駅からの道をまっすぐ行くと「寿屋国分店」がある。ここの4階には，『プロテニス』，『プーヤン』，『チェックマン』，『フエニックス』，『ムーンクレスタ』，『スピードレース』，『サタンofサターン』，『サスケVSコマンダ』，『アミーゴ（C）』がある。チェックマン（ジャレコ）は主人公を動かして敵のスニーカーをかわして時限爆弾を止めるパズルゲームです（MAP5）。

（姶良郡・**MC.MAYAN.CORP.**）



《MAP5》国分駅周辺のVGGマップ

あのゲームを捜せ！

何だかこわいぐらい盛りあがってきたこのコーナー，今月はレポートがあまりに多いので都道府県別にわけて紹介します。

栃木県

〔**発見**〕12月号の『Mr.Do！VSユニコーンズ』は「十字屋足利店」6階にあります（MAP1）。

〔**求む**〕『タッパー』，『フリッキー』，『フライボーイ』，『バイオアタック』，『侍』，『サファリラリー』，『ハイパーオリンピック'84』お願いします。（足利市・**YHW**）

■**見城**：侍は8，10月号，サファリラリーは12月号，フライボーイは10，12月号，バイオアタックは11，12月号ですでに見つかってるよ。ただし，君の家から遠いかもしれないから，近くで見つけた人は教えてね。

千葉県

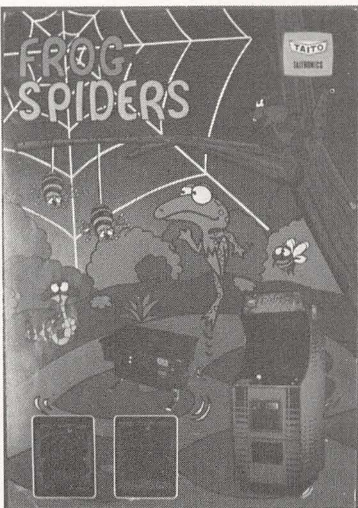
〔**発見**〕1月号の『センジョウ』は新京成電鉄のときわ平駅前の「ときわ平ボーリングセンター」にあります（MAP2）。

（印旛郡・**伊川 孝**）

東京都

〔**求む**〕『ワイピング』，『ブループリント』，『フロッグ＆スパイダー』，『トレジャーアイランド』。

（世田谷区・**皆川 忍**）



▲《写真2》フロッグ＆スパイダー（'81年タイトー作品）カエルとクモのコミカルな戦い。3パターンからなる

〔**求む**〕『ドラキュラハンター』はどこにある？（江東区・**秋元正夫**）

〔**求む**〕東京都西多摩付近につぎのゲームがあるか捜してください。『バルガス』，『ワープ＆ワープ』，『タンクバタリアン』，『フォーメーションZ』の四つです。

（西多摩郡・**スーパーキャットJr.mkIISR／30**）

〔**求む**〕東京近県で以下のゲームを知っているかたはお知らせください。『バスター』，『バンガード』です。『バンガード』は四つボタンで4方向にミサイルが撃てるゲームです。（北区・**まぴろん**）

■**見城**：ナーイス！今月のVGG東京編を見てごらん♡

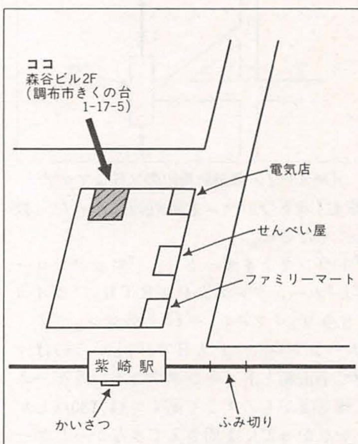
〔**求む**〕確かコナミの戦車ゲームで『イモタリアン』という名前のやつを捜してください。

（足立区・**八角清司**）

■**見城**：イモタリアンは敵の親玉の名前でしょう。それは「STRATEGY－X（ストラテジーX）」という題名のゲームです。

〔**発見**〕『Do！ランラン』を見つけたぞー。京王線柴崎駅の近くです（MAP6）。

（世田谷区・**阿部晃久**）



《MAP6》柴崎駅周辺のVGGマップ

■**見城**：いや～，都内なのでレポート読んですっ飛んで行きました。小雨の降る中，10分ほど店を捜し歩き（ハガキを忘れて来てしまった），見つかったときのうれしかったこと。音量も高く，レバーもしっかりしていて最高でした。約3時間半ぶっ続けにプレイして私は大満足して帰りました。VGGやっててよかったなあ，のひと言です。

神奈川県

〔**求む**〕デコのパラシュート・ゲーム『ナイスオン』，それと『ニャンコロ』というブロックくずし。もし見つけたら知らせてね。

（相模原市・**北村**）

■**見城**：ニャンコロは風船割りの1種と言って欲しかったなー。このメーカーはIPM，現アイレムのことです。

滋賀県

〔**求む**〕『ハングリーマン』を誰か知りませ

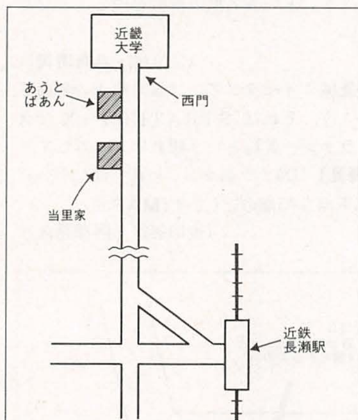
んか？パックマン風で迷路が見えなくなったり，４面に行くと迷路がないやつです。あれはぜひやりたい!!

（甲賀郡・林洋人）

■見城：喜べ！１月号で兵庫県に見つかってるぞ！えっ？ちよっと遠い？

大阪府

〔発見〕『Ｄｏ！ランラン』は10月号にもでました近畿大学前の通りにあります。「当里家(あたりや)」というところです(ＭＡＰ７)。



《ＭＡＰ７》長瀬駅周辺のＶＧＧマップ

〔求む〕以下のゲーム大阪近辺にあったら教えてください。

『トランキライザーガン』，『ロックンロープ』,『ムーンクレスタＰＡＲＴⅡ』,『ガイコツ９９９』,『スーパーパックマン』です。『ムーンクレスタＰＡＲＴⅡ』というのは途中で宇宙船とドッキングするというゲームで難易度がものすごく高くて(1,280点しかいかなかった)，１周さえできなかったゲームでした。『ガイコツ９９９』はインベーダーとバルーンボンバーをたしてなおかつキャラがガイコツというゲーム(第１図参照)で６年前のゲームです。

（東大阪市・タックン）

■見城：ムーンクレスタＰＡＲＴⅡというのは，たしか『ムーンクエーサー』という題名だったと記憶しています。これは前号の「ＯＬＤ ＧＡＭＥ ＬＩＳＴ」に掲載しました。

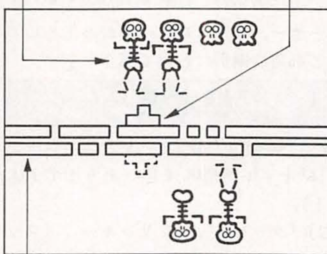
それから，Ｄｏ！ランラン情報に関しては尼崎市の山本一雄君からも同じレポートをいただきました。うれしくて涙がでてくる思いです。

〔発見〕泉南郡熊取町の「ジャンボニチイ熊取店」３階になんと幻の『Ｄｏ！ランラン』があるではないか。ちなみに熊取駅は国鉄阪和線の快速に乗れば早く着きます。

■見城：それ本気の本当!?けっこう見つかるもんだね。Mr. Do！ ファンならやりこむべき１作だよ，このゲームは。

〔求む〕誰か大阪の近くで『フォゾン』を置いてあるところを知らない？

（泉南郡・湯川正之）



《第１図》ガイコツ999

兵庫県

〔求む〕西宮市，伊丹市，尼崎市もしくは大阪市に以下のゲームがあれば教えてください。『ドンキーコング／Jr.／３』，『ブループリント』，『ＱＩＸ』，『クレージークライマー』，『バンバンカー』，『マリンデート』，『ガズラー』，『カンガルー』，『ジャングラー』，『カミカゼ』，『Mr. Do！ ＶＳユニコーンズ』，『Mr. Do！'Sワイルドライド』『Do！ランラン』，『役満クラブ』，『平安京エイリアン』，『THE END』,『ガッタンゴットン』，『キング＆バルーン』，『バンクパニック』，『ジービー』，『バルーンファイト』，『クルクルランド』,『ロットロット(のプロトタイプ)』,『ごんべえのあいむそ～り～』，『ちゃっくんぽっぷ』，『レディバグ』，『スペースファイヤーバード』,『ブラックビートルズ』，『ドラえもん（ドラちゃん）』，『ホッピングマッピー』。

（尼崎市・ＫＡＺ.ＴＡＫＩ.）

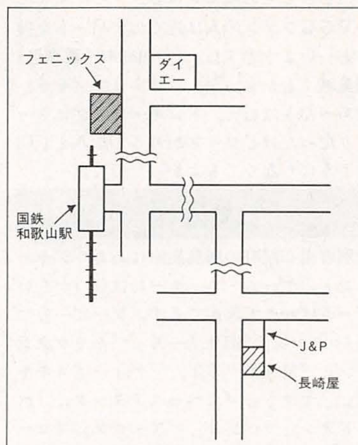
■見城：こら～！手あたりしだいにリストアップするなっつーの。捜してくれるかたも混乱するだろう。ベーマガのバックナンバーを見ればある程度は近くで発見されているぞ。今月はＤｏ！ランランも見つかったことだし。

和歌山県

〔発見〕紀三井寺「ダイエー」近くのアイススケート場（ボーリングもある)「フェニックス」には『ちゃっくんぽっぷ』がある（ＭＡＰ８)。

（東大阪市・タックン）

■見城：アーケード版のちゃっくんぽっぷは，とにかく大変できがよいので，ファミコンやパソコンで遊んだ人にも一度プレイして欲しいものです。



《ＭＡＰ８》和歌山駅周辺のＶＧＧマップ

今月の当選者！

「あのゲームを捜せ」で見事おたずねゲームを見つけてくださったかたがた，本当にありがとうございます。その中から毎月抽選でゲームグッズを差しあげます。今月の当選者は以下のみなさんです。

栃木県足利市・ＹＨＷ
千葉県印旗郡・伊川孝
東京都世田谷区・阿部晃久
大阪府東大阪市・タックン
大阪府泉南郡・湯川正之

みなさんからのレポート待ってます!!

おわびと訂正

先月号の「ＯＬＤ ＧＡＭＥ ＬＩＳＴで」数か所まちがいがありましたのでここにおわびして訂正させていただきます。

- ●レームクエーサー→ムーンクエーサー
- ●ワープ→ワープ１
- ●カメレオンアーミーの解説で「コンピューター相手に」→「コンピューター相手と」
- ●ザ・悟空の解説で「わわして天竺（てんじゅく）に」→「かわして天竺(てんじく)に」

今月のＶＧＧ大賞は

「あのゲームを捜せ！」が盛りあがり過ぎて元祖ＶＧＧのレポート紹介が全然できなかったよー。まだ紹介したいハガキが手元にたくさんあってパニックです。ああＯＬＤ ＧＡＭＥが夢の中にでて来て「早く紹介して欲しいよー」と取りつきそうでこわい。

こういうわけで、今月の大賞はインベーダー以前の古典的アップライト型を多数紹介してくれた東京都西多摩郡の**スーパーキャットJr, mKⅡ ＳＲ／30才に決定しました!!**

C·H·A·L·L·E·N·G·E! HIGH SCORE!

全国集計 おめでとう You are the Champion!

タイトル	スコア	スコアラー	店名	備考
沙羅曼蛇(1P) (コナミ)	9,957,200	FAMK- すぱいきっど大和	ゲームセンター Pitt in (千葉)	14周目6面
奇々怪界 (タイトー)	9,999,990＋α	CRAMP BOY ACU-Y.N	PC烏山店(東京) セントラルパーク PART 1 (埼玉)	22-8 24-1
バブルボブル(1P) (タイトー)	9,999,990＋α	全国9店にて達成	——	※100面 ZAP によるループ ゲームプレイ
バブルボブル(2P) (タイトー)	7,806,620	ECM-まいた ACU-Y.N	PC巣鴨店	100面クリア トータルスコア ※ハッピーエンド厳守
スーパーバブルボブル(1P) (タイトー)	9,999,990＋α	全国5店にて達成	千葉…1店 東京…3店 神奈川…1店	※100面 ZAP によるループ ゲームプレイ
スーパーバブルボブル(2P) (タイトー)	8,076,980	GOD様 ACU-EPS様	PC椎名町店 (東京)	100面クリア トータルスコア ※真のエンディング厳守
アウトラン(デュアルウェイ) (セガ)	4′48″78	TEN	BC京都店 (京都)	80秒設定 ※タイム優先
アウトラン(レイクサイド) (セガ)	4′50″37	合体兵士J.P.F	レジャック in UFO (岐阜)	75秒設定 ※タイム優先
ロードランナーⅣ(1P) (アイレム)	2,648,370	ELO	BC京都店 (京都)	57面
バルトリック (ジャレコ)	594,270	GMC.NK	サクセス香椎店 (福岡)	2周目1面 (トータル5面)
ファイヤートラップ (ウッドプレイス)	1,000,000＋α	全国6店にて達成	——	——
怒号層圏(1P) (SNK)	1,387,440	GIL-HAMAD	PC笹塚店 (東京)	最終面クリア ※(1P)の記入なきものは無効
アレスの翼(1P) (カプコン)	1,024,100	SHOT,(SFC)	山形CH (山形)	全2周クリア ※(1P)の記入なきものは無効
エンデューロレーサー (セガ)	49,153,110	北斗の末弟ケンシロウ	GB高田馬場 (東京)	3′48″31
スラップファイト (タイトー)	10,000,000＋α	YOU. A MAPPY. HN	全国2店 (千葉・兵庫)	※前者は2P 操作なし。 見事！

今月の話題のハイスコアは何と言っても沙羅曼蛇！ なんと1千万点にあと4万点ちょいでとどかなかったという悲しいトップ！ この彼はあとで仲間からいじめられていることでしょう。

奇々怪界の戦いに早くも終止符！ 長時間ご苦労様でした。みなさんも，もう黄色いお札を必ずだすテクはご存じですよね？ 井戸が決め手！

バブルボブルは今月号の本誌「バブルボブル七つの謎」で公開されている攻略法のどれを使ってもハイスコアとして認めます。1Pはカウンタ・ストップがでたものの2P，つまり100面という限られた面数でどこまで伸ばせるか挑戦してください。

今月から初登場のアウトランは設定が店によってまちまちなので，タイム・レコード優先で集計しました。このゲームはゴールしたコースによって5種類にわけて申請していただいています。途中通ったルートは問いません。今回の2コース以外の申請も，もちろん受けつけていますのでよろしく。

それにしてもバルトリックはむずかしい！ 日本全国で4面（1周）をぬけているのはハイスコアラーのGMC．NK氏ただ1人！ しかし戦いはまだはじまったばかり!?

怒号層圏，アレスの翼は（1P）の記入のあったもののみ対象に集計しました。

今月の★印…34個　（見）

ゲームセンタープラザ114　北海道
北海道札幌市北区北11条西4丁目第三東文堂ビル1F ☎011-737-3363

タイトル	スコア	スコアラー	備考
バブルボブル(1P)	3,133,540	ミ,ミ,ミタテ	ノーマル 62面
奇々怪界	386,150	わし頭	ノーマル 8面
ザインドスリーナ	685,890	ムカワの星	ノーマル 6面
スペランカーⅡ 23の鍵	594,400	ガク	5面 1コイン
怒号層圏(1P)	294,200	ムカワの星	ノーマル 1コイン
ファイヤートラップ	58,500	ミ,ミ,ミタテ	ノーマル 3面
ダンガー	213,900	タカハマ	ノーマル 2周目2面
アルカノイド (セレクトタイプ)	1,381,540	S.T	ノーマル 最終面クリア
ミスター五右衛門	76,350	くま	ノーマル 3面
妖魔忍法帖	272,100	21時	ノーマル 5面

プレイシティキャロット小樽店　北海道
北海道小樽市花園1-1-10 東宝スカラ座1F ☎0134-23-9596

タイトル	スコア	スコアラー	備考
源平討魔伝	全面クリア	HYPER-MAD 他7名	1コイン
奇々怪界	720,300	HYPER-のりよし	1コイン 16面
バブルボブル(1P)	5,372,740	HYPER-"T"	1コイン 100面クリア
バブルボブル(2P)	5,015,480	HYPER-"T" HYPER-CAT	1コイン 100面クリア
スーパーバブルボブル(1P)	2,978,960	HYPER-"T"	1コイン 66面
スーパーバブルボブル(2P)	5,266,890	HYPER-"T" HYPER-CAT	1コイン 100面クリア
アウトラン (デュアルウェイ)	36,920,020	HYPER-内村	5′02″78 ゴール
妖魔忍法帖	1,911,300	HYPER-MAD	5-4
沙羅曼蛇	2,960,200	つきだて	4-5
アルカノイド	1,089,760	Mr.久末	1コイン 全面クリア

川沿キャロットハウス　北海道
北海道札幌市南区川沿2条1丁目18番17 ☎011-572-2370

タイトル	スコア	スコアラー	備考
バブルボブル(1P)	2,611,910	川島広法	1コイン 52面
ファイヤートラップ	44,320	HYPER-まみこ	2面
トイポップ	50,050	HYPER-内村	1P 22面まで
サンダーセプター	425,650	HYPER-POO	全面クリア
スーパーゼビウス ガンプの謎	10,255,530	菊地幸雄	全面クリア (2周)
ガルディア	1,026,500	後藤優記	
グラディウス	10,000,000	CON-DOL	
ラストミッション	713,400	KONA	
源平討魔伝	80,800	浅沼大助	頼朝征伐
沙羅曼蛇(1P)	1,259,400	MRC	

澄川キャロットハウス　北海道
北海道札幌市南区澄川5条3丁目 ☎011-813-6445

タイトル	スコア	スコアラー	備考
奇々怪界	410,300	ふかい	1周目8面
源平討魔伝	頼朝征伐	ふかい他6名のみなさん	1コイン クリア
XXミッション	1,254,800	ふかい	
沙羅曼蛇	4,637,400	つきだて	1コイン6機 7周目1面
サンダーセプター	457,350	えびな ひろし	マスター ランクB
モモコ120%	7,113,200	かねこ たつや	10周目18才
特殊部隊ジャッカル	24,900	不明	
怒号層圏	95,060	不明	
ガントレット(2P)	3,690,301	高橋浩和 & かねこたつや	ウォーリァー
ロボレス2001	9,999,999	川口 剛史	ノーマル

ゲームコーナーロン　北海道
北海道札幌市北区新琴似12条11丁目1-5 ☎011-761-6172

タイトル	スコア	スコアラー	備考
源平討魔伝		藤沢有門中島竹村 高丸北村せた岡崎	最終面クリア
奇々怪界	666,000	松野 護	2周7面
怒号層圏	195,160	竹村	3面
スラップファイト	2,344,840	田村	エリア255
沙羅曼蛇	1,351,200	大橋康一	2周6面
アルゴスの戦士	5,080,120	佐々木	
ファンタジーゾーン	9,147,200	せき & 有門	17面
アテナ	1,475,950	DAN & ER川田	全面クリア
熱血硬派くにおくん	340,950	河本雅人	3周5面
アルカノイド	287,680	山本芳幸	17面

プレイシティキャロット琴似店　北海道
北海道札幌市西区琴似2条2丁目 琴似グリーンビル1F ☎011-621-1110

タイトル	スコア	スコアラー	備考
バブルボブル(1P)	6,578,290	上村和幸	2周＋α 1コイン
沙羅曼蛇	5,059,600	つきだて	1コイン 7-2
奇々怪界	550,850	菅原重国	13面
怒号層圏	1,285,480	福井将裕	クリア 1コイン
アウトラン (レイクサイド)	37,483,770	佐々木義久	4′53″75
特殊部隊ジャッカル	751,000	幕田貴宏	クリア
妖魔忍法帖	752,900	弥左繁晴	2-4 1コイン
ザインドスリーナ	1,230,420	つきだて	全面クリア 1コイン
ファイヤートラップ	973,290	つきだて	15面 1コイン
サンダーセプター	429,920	内村誠助	クリア

西野ナムコランド　北海道
北海道札幌市西区西野1条3丁目 西宏ビル1F ☎011-665-5221

タイトル	スコア	スコアラー	備考
奇々怪界	598,350	橋本 BIN	14面
源平討魔伝	最終面クリア	滝川慎,清水,佐藤 米谷・菅原	上以5人まで
サンダーセプター	409,580	清水 正道	4面クリア
ASO	2,303,510	DEBO 高 N,G,M	最終面クリア
ミスター五右衛門	156,750	HYPER-内村	4面
ダーウィン4078	578,960	G.C 永森	16面
モトス	2,437,100	つきだて	62面クリア 2ミス
コスモスサーキット	76,310	清水 正道	最終面クリア
聖戦士アマテラス	278,900	YAM mk II	8面
怒	339,600	KYOKO	

室蘭キャロットハウス　北海道
北海道室蘭市中島町1-33-3 ☎0143-45-1951

タイトル	スコア	スコアラー	備考
アウトラン（デュアルウェイ）	42,829,880	天才鈴木様	5'03"96 80秒
奇々怪界	810,700	佐藤智文	12面
バブルボブル（1P）	2,915,910	佐藤智文	55面
沙羅曼蛇	1,980,200	AVG ハタ坊	1コイン 3-5
ラストミッション	395,400	ワイズマンの後継者	全面クリア
アルカノイド	1,038,700	りょうざん連合（中山）	全面クリア
XXミッション	1,413,200	RPM	全面クリア 1コイン
ファンタジーゾーン	10,660,100	りょうざん連合（馬場）	17面
ファイヤートラップ	91,200	CCB	4面 1コイン
サンダーセプター	436,890	RPM	全面クリア

ゲームプラザＮＴＫ恵庭店　北海道
北海道恵庭市末広町153 ☎0123-33-2271

タイトル	スコア	スコアラー	備考
アウトラン（デスバレイ）	27,391,460	★ 村 本 誠 ★	75秒設定 5'10"18
バブルボブル（1P）	2,502,700	北広島高校 1年 大山口 誠	1コイン 43面
バルトリック	139,930	★ 村 本 誠 ★	ノーマル 入荷 3日目
沙羅曼蛇（1P）	2,064,500	木 内 逢 夫	3周の5面
ファイヤートラップ	180,390	★ 村 本 誠 ★	ノーマル
怒号層圏（1P）	133,850	恵庭中 3年 み う ご ん	ノーマル
特殊部隊ジャッカル（1P）	729,600	★ 村 本 誠 ★ スーパースコアラー	最終面クリア
源平討魔伝	601,000	高 橋 たかなお	最終面クリア
快傑ヤンチャ丸	214,300	ゲームもファミコンも NTK でどうぞ	ノーマル
ソロモンの鍵	7,375,534	ふくながには負けない 田 口 将 志	1コイン 全面クリア

ゲームプラザ月光仮面　北海道
北海道小樽市花園1-9-2 ☎0134-23-9973

タイトル	スコア	スコアラー	備考
アウトラン（デュアルウェイ）	36,554,560	HYPER-内村	75秒設定 5'03"25
奇々怪界	447,500	TAKA Ⓡ	1コイン
ダンプ松本	313,360	AHO なんのっ	1コイン
フラッシュギャル	495,740	AHO なんのっ	17面
ラストミッション	533,000	KENJI Ⓡ	全面クリア
スペースポジション	249,510	HYPER-MAD	1コイン
のぼらんか	1,463,550	時祭イブ	8面
ミッション660	10,000,000+α	HYPER,CNA Ⓡ	エリア53
スターフォース	5,277,200	YUPPIECNA CO,LTD 1482	INITY-エリア43
快傑ヤンチャ丸	263,100	KENJI Ⓡ	3面

ゲームプラザヴィクトリア　北海道
北海道札幌市南区澄川4条3丁目 ☎011-813-6025

タイトル	スコア	スコアラー	備考
アウトラン（デュアルウェイ）	31,771,860	はいばあー内村	70秒設定 5'02"93
ファンタジーゾーン	10,935,700	YABU	3周目1面
奇々怪界	445,350	THE DEEP	10面
バブルボブル（1P）	3,417,400	ふかい	62面
アルカノイド	893,960	ETS	1コイン 全面クリア
沙羅曼蛇	3,634,600	つきだて	5周目
熱血硬派くにおくん	210,400	片 岡	
プレイウッド	1,777,090	ポダージュとみ	1コイン 全面クリア
メジャーリーグ	640,350	T.S	
快傑ヤンチャ丸	175,500	T.S	1コイン 3面

プレイシティキャロット八戸店　青森
青森県八戸市六日町33 ☎0178-44-4645

タイトル	スコア	スコアラー	備考
サンダーセプター	432,100	J.わしま	全面クリア
バブルボブル（1P）	3,441,230	あっぱらや VGM	1コイン 67面
ロードランナーⅣ（2P）	364,460	中須,浜中	18面
怒号層圏（1P）	1,313,790	赤坂まもる	1コイン 全面クリア
妖魔忍法帖	963,500	勅使川原	2周
アルカノイド	1,097,810	POM	1コイン 最終面
ギガス	274,770	復活！	
ファイヤートラップ	85,280	N,O	

プレイシティキャロット仙台店　宮城
宮城県仙台市中央1-2-3 第一ビル2F ☎022-223-8382

タイトル	スコア	スコアラー	備考
ザインドスリーナ	1,722,860	たかお（Mars）	最終面クリア
バルトリック	238,680	たかお（Mars）	3面目
ロードランナー（1P）	1,090,786	Tag（Mars）	30面
ロードランナーⅣ（1P）	872,300	N・A・O & IMADE(SVC)	26面
奇々怪界	3,293,400	Spream-K.W	3周目19面
アレスの翼	842,000	Spream-佐吉	全2周クリア
妖魔忍法帖	10,000,000	Spream-SOL	30周目 最高点＋α
沙羅曼蛇	4,015,400	Spream-K.W	6周目2面
アウトラン（レイクサイド）	43,258,360	Tag（Mars）	75秒設定 4'51"31
ギガス	294,270	Spream K.S	13面

宮城野原キャロットハウス　宮城
宮城県仙台市五輪1-10-7 ☎022-299-2817

タイトル	スコア	スコアラー	備考
沙羅曼蛇	3,703,100	S・A	5周目5面
サンダーセプター	447,410	SOL（SP.B）	最終面クリア
源平討魔伝	999,900＋α	REI（SP）	天帝
アルカノイド	1,059,080	SEIRAN	全面クリア
奇々怪界	479,850	佐 吉	12面
XXミッション	10,000,000	K.S（AVC） K.S（MA＋MK）	1コイン 最終面クリア
スーパーゼビウス	19,598,530	M.A ＋ M.K	1コイン 全2周クリア

ゲームセンタータイリョウ　宮城
宮城県角田市角田字牛舘6 ☎0224-62-1384

タイトル	スコア	スコアラー	備考
ザインドスリーナ	195,500	わ〜じゅん！	3面クリア
ハレー彗星	4,295,760	バズー ★	9面
スラップファイト	3,211,940	N・A・O（SVC）	8周目
ロードランナーⅣ（2P）	820,490	NAO & IMADE	30面
アレスの翼	783,100	N・A・O（SVC）	全2周クリア
バブルボブル（1P）	3,407,540	GREFON.	61面
イシターの復活	最終面クリア	MZ.NAO.永窪 夏梅.仙石.他4名	-1P -2P
奇々怪界	406,600	S/C/M SVC	7面
アテナ	30,000	明 菜	
源平討魔伝	392,500	S・C・M SVC	最終面クリア

アビリティーズジャスコスクラム　宮城
宮城県泉市松森字後田45-1 ☎022-373-3887

タイトル	スコア	スコアラー	備考
アウトラン（レイクサイド）	53,449,060	Tag（mars）	80秒設定 4'51"00
奇々怪界	1,135,750	SPREAM-K.W	23面
怒号層圏	1,401,700	SPREAM K.W	最終面クリア
★バブルボブル（1P）	9,999,990	SPREAM K.W	3回ZAP 全面クリア
沙羅曼蛇	3,092,500	SPREAM K.W	4周目5面
アレスの翼	273,800	TGC.M	最終面
ファイヤートラップ	135,280	菅井 一仁（冷やしてポルテ）	6面
ラストミッション	491,200	AHO（TGC）	最終面クリア
源平討魔伝	100,000＋α	KEI（TGC）	
エンデューロレーサー	40,121,665	IZ（SP-B）	ノーミス 3'57"93

秋田キャロットハウス　秋田
秋田県秋田市中通1-4-5 古沢ビルB1 ☎0188-32-2868

タイトル	スコア	スコアラー	備考
沙羅曼蛇	2,222,600	HARUKA	3周目5面
怒号層圏（1P）	1,300,690	KEI	全面クリア
アレスの翼（1P）	737,900	HARUKA	全面クリア
バブルボブル（1P）	1,700,390	雅 吉	42面
妖魔忍法帖	1,326,500	ミッドガルド	4周目4面
ザインドスリーナ	647,400	JORI	6面
バルトリック	179,350	JORI	2面
ギガス	279,920	TEN	
アテナ	764,700	八柳 魅王	全面クリア
サンダーセプター	444,910	EVA.	全面クリア

プレイゾーン　ジャック＆ベティ　山大前店　山形
山形県山形市東原町1-2-13 ☎0236-42-4212

タイトル	スコア	スコアラー	備考
アウトラン（レイクサイド）	43,404,940	SPREAM,SOL	75秒設定 4'52"
ザインドスリーナ	9,999,990	NON,川島利文（SPREAM）,渡辺	
妖魔忍法帖	10,000,000	SPREAM,SOL,渡辺丈志	
★バブルボブル（1P）	9,999,990	川島利文（SPREAM）	ZAP 有り
ギガスMkⅡ	5,578,150	BANPAKU	
ファイヤートラップ	100,000＋α	川島利文（SPREAM）	13面
アレスの翼（1P）	807,400	SHOT（SFC）	全面クリア
ロードランナーⅣ（1P）	1,994,990	ENO（SFC）	54面
怒号層圏（1P）	1,291,310	K,F	
バルトリック	346,420	ロシアンズ	4面

山形キャロットハウス　山形
山形県山形市七日町3-2-30 ☎0236-33-3599

タイトル	スコア	スコアラー	備考
バブルボブル（1P）	7,955,210	BOMB,(SFC)	1コイン 4周目
スーパーバブルボブル（1P）	2,651,570	HFK,(SFC)	1コイン 60面
ロードランナーⅣ（1P）	1,034,750	ENO,(SFC)	1コイン 27面
沙羅曼蛇（1P）	2,649,400	KDD,(SFC)	1コイン 4-3面
★アレスの翼（1P）	1,024,100	SHOT,(SFC)	1コイン 2周クリア
トイポップ（1P）	26,080	SHOT,(SFC)	1コイン 9面
バルトリック	255,000	バル君 です。	1コイン 3面
ASO	3,178,350	KDD,(SFC)	1コイン 全面クリア
ザインドスリーナ	9,999,990	SHOT,(SFC)	1コイン 全面クリア
トイポップ（2P）	28,770	あべくん & てつくん	各1コイン

日立キャロットハウス　茨城
茨城県日立市鮎川町6-7-4 ☎0294-34-1010

タイトル	スコア	スコアラー	備考
源平討魔伝		SUPER TER 他3名	鎌倉クリア ノーマル
バブルボブル（1P）	3,444,690	塾 長	71面 1コイン
アルカノイド	1,215,380	中村 勤	全面クリア ノーマル
沙羅曼蛇（1P）	7,502,600	石井康朗	10周目2面 1コイン
アウトラン（デュアルウェイ）	22,184,510	DAIKEI ！	75秒設定 5'13"40
エンデューロレーサー	34,127,466	大 町	65秒設定 4'03"53
奇々怪界	370,900	SUPER TER	8面 ノーマル
怒号層圏（1P）	230,720	IBADAI ？	絶望の門突破 1コイン
妖魔忍法帖	185,600	YAN	1コイン ノーマル
ザインドスリーナ	239,850	DMU	1コイン ノーマル

今市ゲームセンター　栃木
栃木県今市市今市1111 ☎0288-21-1429

タイトル	スコア	スコアラー	備考
バブルボブル（1P）	2,920,580	DREAMERS	52面
沙羅曼蛇	2,111,000	ABS 羽田（ECU）	3-5 1コイン ランク2
怒号層圏	106,760	ABS 羽田（EUC）	1コイン ハード 第3ゲート
奇々怪界	403,550	DREAMERS	シーン6
アルゴスの戦士	3,369,660	福田朋弘（IMG）	24面
カルテット	514,200	宇塚正夫（IMG）	16面
源平討魔伝		細川ほか6名 全面クリア	ノーマル
熱血硬派くにおくん	249,650	小塚靖之（IMG）	2周目4面
XXミッション	1,265,500	時祭イヴ（EUC）	ノーマル
ザインドスリーナ	366,900	I.O（EUC）	ノーマル

宇都宮キャロットハウス　栃木
栃木県宇都宮市駅前通り1-5-10 ☎0286-25-6652

タイトル	スコア	スコアラー	備考
源平討魔伝	頼朝征伐	鈴木秀人	
怒号層圏（1P）	292,130	M.S.O No.1	ラストステージ
奇々怪界	772,200	DREAMERS	13面
バブルボブル（1P）	3,750,940	DREAMERS	67面
バブルボブル（2P）	3,965,210	ウイングマン & DREAMERS	86面
沙羅曼蛇	2,969,700	M.S.O ケンボウ	4-5
妖魔忍法帖	2,508,500	鈴木秀人	
アルカノイド	826,710	DEN	最終面クリア
ファイヤートラップ	56,240	小野道弘	4面
大怪獣の逆襲	1,005,659	小野道弘	

ウィルトークタイトー　群馬
群馬県高崎市鞘町32 ☎0273-26-4244

タイトル	スコア	スコアラー	備考
アウトラン（ストーンヒル）	26,612,920	とおるくん	75秒設定
奇々怪界	373,400	ボクの女に手を出すな	1周目8面
沙羅曼蛇	2,020,500	たっくんぼっぷ	1コイン 3周目5面
怒号層圏	2,257,840	シャンソンテイコー	2人プレイ
バブルボブル（1P）	1,757,040	AAA	52面
ザインドスリーナ	308,660	1001（トーイ）	
アルカノイド	948,240	JAY	1コイン 最終面クリア
アレスの翼	159,800	TOSHIKUN	3面クリア
源平討魔伝	260,000＋α	M.SAITO	最終面クリア
XXミッション	208,300	小川篤彦	

セントラル・パーク　PART　I　埼玉
埼玉県川口市芝3732 ☎0482-69-3828

タイトル	スコア	スコアラー	備考
奇々怪界	9,999,990	ACU-Y・N	24周目1面（6時間）
妖魔忍法帖	169,480	メガネフラッシュ	6面まで
ダンガー	181,900	木 村 雅 彦	5面まで
XXミッション	9,999,990	木 村 雅 彦	最終面クリア
スペースハリアー	26,651,950	アブドーラ・ザ・ボッチェー	最終面クリア
源平討魔伝	109,650	AZUKI-INFINITY	頼朝クリア

上福岡ビッグキャロット　埼玉
埼玉県上福岡市上福岡1-7　☎0492-64-9766

タイトル	スコア	スコアラー	備考
スーパーバブルボブル（2P）	6,667,810	KOY & YEN	100面クリア
怒号層圏	1,248,360	EXECUTE	最終面クリア
奇々怪界	460,300	KOY	12面
ファイヤートラップ	248,660	END	ヒーロー4 8面
妖魔忍法帖	650,000	斉藤　敦	
ラストミッション	382,000	カリスマス デブ	クリア
特殊部隊ジャッカル	723,700	MFP	最終面クリア
アルカノイド	1,096,110	K.S.N.S	最終面
サンダーセプター	441,240		マスター
ワンダーボーイ	2,613,840	K.S.N.S	8-4クリア ノーミス

ビデオインセガベルル店　埼玉
埼玉県川越市脇田町3-6　☎0492-24-2407

タイトル	スコア	スコアラー	備考
アウトラン（レイクサイド）	33,246,410	大森あずさ	75秒設定 5'01"14
怒号層圏	269,500	S.小倉	1クレジット
アレスの翼	650,500	CPM 闘幻狂 RANSEUR	全面クリア
ギガスMkⅡ	284,690	XXX-JR	1クレジット
スーパーバブルボブル	2,279,570	安全地帯	54面
バブルボブル	2,870,420	XXX-JR	53面
アルゴスの戦士	5,145,570	ASO にいちゃん	22面
ファンタジーゾーン	108,566,000	F.田中	17面
ワンダーボーイ	1,452,860	不思議少年	
4-Dウォーリアーズ	441,200	IOIN 中田	3-1

セントラルゲーム・ラッキー　千葉
千葉県千葉市富士見2-4-16　☎0472-24-0052

タイトル	スコア	スコアラー	備考
アウトランVerⅡ（デュアルウェイ）	49,144,300	FOX	75秒設定 4'47"43
スーパーバブルボブル（1P）	5,500,990	YOU.A	ZAP有 ワープ無
バブルボブル（1P）	6,024,140	RGB	ZAP有
アレスの翼（1P）	633,600	LF-YOU	1コイン 全2周クリア
★スラップファイト（1Pオンリー）	9,999,990+α	YOU.A	護衛操作無 14周目
ファイヤートラップ	189,760	EXE	1コイン 5面
怒号層圏（1P）	230,780	???	
名人戦	名人位	FOX LF-YOU	45手勝
源平討魔伝	頼朝征伐	KEN CX-SAM	最強ランク 1コイン
ロードランナーⅣ（1P）	1,520,440	FOX	46面 1コイン

ゲームセンター　Pitt Inn　千葉
千葉県我孫子市湖北台1-14-12　☎0471-88-9897

タイトル	スコア	スコアラー	備考
RF2	174,850	渡　辺	全面クリア ノーマル
ワンダーボーイ	50,620	渡　辺	4-2 ノーマル
★スーパーバブルボブル（1P）	9,999,990	FAMK-S.J.	6周目68面
★沙羅曼蛇（1P）	9,957,200	FAMK-すばいきっど大和	14-6
沙羅曼蛇（1P）	2,385,900	FAMK-M.J.	3-6 ハード
バブルボブル（1P）	4,766,690	GAUNSEKI ®	2周目58面
ラストミッション	896,200	FAMK-押尾	全面クリア ノーマル
ファンタジーゾーン	7,765,500	Takahiko Sato	ランクハード 9面
ダンガー	260,600	FAMK-押尾	ランク ハーデスト
源平討魔伝		未定　仁	全面クリア

サンシャインゲームセンター　東京
東京都足立区西新井栄町2-3-4　☎03-887-6060

タイトル	スコア	スコアラー	備考
アウトラン（ストーンヒル）	47,138,430	おはやし	80秒設定 5'01"56
バブルボブル（1P）	8,215,190	ああむ-ACU	ノーマル ZAP 3回
バルトリック	97,140	GMC,KOM	ノーマル
奇々怪界	868,500	CIY	ノーマル 14面
アレスの翼（1P）	298,500	DIR-T・S	ノーマル 2-1
妖魔忍法帖	625,900	EBI	ノーマル 2周目
沙羅曼蛇	2,269,400	KOMINAMI	ノーマル 3-5
ラストミッション	594,000	ANN du du	ノーマル
スーパーゼビウス ガンプの謎	18,864,630	ANN du du	ノーマル 残90機
スーパースプリント	536,892,858	ANN	28万でボーナス

プレイシティキャロット田町店　東京
東京都港区芝5-27-12　☎03-452-8349

タイトル	スコア	スコアラー	備考
バルトリック	199,070	SKB	3面目
怒号層圏	75,430	SKB	
ラストミッション	583,000	SKB	最初の一機で8面まで
スーパーバブルボブル	1,888,180	勝　又	
ファミリースタジアム	8,400,000	正　宗	
ダーウィン4078	385,350	YUMEKO	
ASO	563,060	レッドショルダー 清水康正	最強ランク
エンデューロレーサー	20,170,174	正　宗	

ビッグキャロット　TOC店　東京
東京都品川区西五反田7-22-17 TOC内地下一階　☎03-494-2610

タイトル	スコア	スコアラー	備考
★スーパーバブルボブル（1P）	9,999,990+α	変位技力霞斬り 風見螢子	6周目100面
★バブルボブル（1P）	9,999,990+α	BEN(アポロ軍団)	8周目71面
アウトラン（レイクサイド）	38,331,990	Y.I(アポロ軍団)	5'00"69
怒号層圏（1P）	139,510	TILL	1コイン
アルカノイド	615,330	POPPO～SAKATA	27面
ギガス	85,630	Miss You	
源平討魔伝	252,700	TILL	もどりなしクリア
ファンタジーゾーン	10,720,100	LODE RUNNER H.S	3周目1面

GAME FANTASY　東京
東京都世田谷区三軒茶屋1-37-2 三茶ビル2F　☎03-410-6970

タイトル	スコア	スコアラー	備考
アウトラン	32,081,560	INO	A & S
バブルボブル（2P）	1,755,600		レベル3 51面
怒号層圏（2P）	425,950	SEX	
ギガス	245,540		
アルカノイド	726,570	AAA	レベル3
奇々怪界	452,800	INO	レベル2 2周3面
ファンタジーゾーン	959,800	AAA	
アレスの翼	238,590		
カルテット	256,900		
ファイヤートラップ	225,500		

プレイタウンYOU&YOU三軒茶屋店　東京
東京都世田谷区三軒茶屋1-33-19　☎03-410-8781

タイトル	スコア	スコアラー	備考
バブルボブル（1P）	2 762,300	森くん	ハード
怒号層圏（1P）	112,320	日大の健	ベリーハード
奇々怪界	324,440	大手義光	ベリーハード
アルカノイド	1,004,840	横山,脇原	ハード 全面クリア
バルトリック	281,710	明薬大,杉	ハード
源平討魔伝	頼朝征伐	矢崎多聞	全面クリア ベリーハード
のぼらんか	89,800	森くん	ベリーハード
エンデューロレーサー	1,913,400	田　中	ハード
熱血硬派くにおくん	194,200	鈴　木	ベリーハード
スラップファイト	484,500	森　口	ベリーハード

プレイシティキャロット駒沢店　東京
東京都世田谷区駒沢2-1-1 第2山国ビル1F　☎03-424-5272

タイトル	スコア	スコアラー	備考
アウトラン（ストーンヒル）	33,308,840	A・U・A	80秒設定 5'13"62
アウトラン（デュアルウェイ）	46,100,710	E・X・A	同上 4'54"84
アウトラン（レイクサイド）	31,228,140	A・U・A	同上 5'16"03
アルカノイド	837,870	L・K・E	1コイン 最終面クリア
サンダーセプター	428,960	武田淳	マスター
奇々怪界	737,150	L・K・E	1コイン 3周目1面
怒号層圏	258,030	L・K・E	1コイン 面クリできず
モトス	2,250,600	武田淳	1コイン5機 最終面クリア
源平討魔伝	420,000	G・O・W	1コイン 最終面クリア
カルテット2	3,716,300	L・K・E	キャラ-マリ 40面

プレイシティキャロット烏山店　東京
東京都世田谷区南烏山6-5-15駅前中央ビル1F　☎03-309-1848

タイトル	スコア	スコアラー	備考
★奇々怪界	9,999,990+α	CRAMP BOY	22周の8面 残機21
ラストミッション	635,300	CHIEMI'S	最終面クリア
バブルボブル（2P）	7,548,140	M.C.K and AI-K.A	ラウンド最終面
スーパーバブルボブル（1P）	6,976,900	CHIEMI'S	4周目の98面
スーパーバブルボブル（2P）	6,896,310	M.C.K and AI-K.A	ラウンド 最終面
ロードランナーⅣ（1P）	1,677,990	FANCY-ACU-KEI	42面
エンデューロレーサー	46,151,392	CHIEMI'S	3'51"04
モモコ120%	1,469,500	どおおおん層圏	3周目の4面
アルカノイド	1,051,790	M.C.K	ラウンド 最終面
マーブルマッドネス	210,160	RAW-FIGHTER	1ミス97残

プレイシティキャロット経堂店　東京
東京都世田谷区経堂1-4-9　☎03-427-3485

タイトル	スコア	スコアラー	備考
怒号層圏	210,500	ルパンⅢ世	
源平討魔伝	1,000,000+α	ロロロンよりましな ぬらりひょんず	2時間47分 黄泉の国極め
ガントレット	2,329,671	有意水準120%也 ぬらりひょんず	ELFヘルス 28000
ペーパーボーイ	53,735	風声鶴涙	
サンダーセプター	471,120	AとFの論理思考 ぬらりひょんず	ランクA
特殊部隊ジャッカル	401,600	究極超人あ～る	
ガルディア	10,000,000+α	奴な位の動的思考 EXCALIBUR	ラウンド23
ラッシュ&クラッシュ	215,000	記号論が楽しい EXCALIBUR	ラウンド5
沙羅曼蛇	2,356,750	遊星仮面	
アルカノイド	1,131,080	雪幻道士	33面

プレイシティキャロット笹塚店　東京
東京都渋谷区笹塚1-56-28 ルミエール笹塚　☎03-378-1208

タイトル	スコア	スコアラー	備考
沙羅曼蛇（1P）	3,124,200	ATARI-KAD	5-1
特殊部隊ジャッカル（1P）	712,800	ATARI-KAD	クリア
★怒号層圏（1P）	1,387,440	GIL-HAMAD	1コイン 最終面クリア
バブルボブル（1P）	2,234,010	AAB	51面
サンダーセプター	454,990	NUR	
モモコ120%	587,500	TAI	
妖魔忍法帖	1,388,600	VICT-AVW	1コイン 離から2番目
スペースハリアー	35,674,120	VICT-AVW	18面
ザインドスリーナ	1,548,090	CPM-J.M	1コイン 最終面クリア
奇々怪界	680,200	VICT-DDD	16面

プレイシティキャロット新宿店　東京
東京都新宿区新宿3-21-9　☎03-352-5346

タイトル	スコア	スコアラー	備考
ル・マン24	537,110	FANCY-KETOSE	61'0"6 64秒設定
アウトラン（デュアルウェイ）	40,431,590	GIL-HAMAD	75秒設定 5'02"09
アウトラン（レイクサイド）	44,458,050	打倒 FOX,Y.I	75秒設定 (不明)
特殊部隊ジャッカル（1P）	638,200	ATARI-KAD	1コイン 全面クリア
スペースハリアー	40,189,600	VICT-GAF	1コイン 全面クリア
スーパーバブルボブル（1P）	6,218,000	B・S	1コイン 4周目
奇々怪界	2,036,350	けんけんの常連 TO	1コイン 3周目
バブルボブル（1P）	4,380,240	M・L・K	1コイン 1周目87面
スーパーゼビウス ガンプの謎	10,850,110	T・MUSHA (G・T・F 所属)	1コイン 7周目
ガントレットⅡ	400,189	NUR	1コイン (エルフ)

ゲームブティック高田馬場　東京
東京都新宿区高田馬場3-2-15 第26東京ビル　☎03-362-9300

タイトル	スコア	スコアラー	備考
★エンデューロレーサー	49,153,110	北斗の末弟 ケンシロウ	3'48"31 (NO R)
スーパースプリント	11,520	谷口 蛙（特徴はまだまだ！）	1コイン
グロブダー	244,960	KEN	1～82面
ロードランナーⅣ（1P）	496,740	謎の南蔵	16面
源平討魔伝	263,000	もりくん！	クリアオフ
モモコ120%	1,369,300	C-chan（別名:紀の宮さま）	2周目にて死亡
バルトリック	276,730	TOM'S	エリア3 イージー 1コイン
怒号層圏（1P）	267,910	TOM'S	どこで終わったのか！?
バブルボブル（1P）	1,450,450	名無子！！	40面
奇々怪界	620,400	JOKER	シーン15

プレイシティキャロット早稲田店　東京
東京都新宿区西早稲田1-8-14　☎03-202-0299

タイトル	スコア	スコアラー	備考
怒号層圏	1,374,790	Mr.まさし君	1コインクリア ランク2
バブルボブル（1P）	4,257,940	ZAWAO	91面
スーパーバブルボブル（1P）	2,941,170	DAMAX	61面
エンデューロレーサー	48,157,000	北斗の次兄トキ	3'49"15
源平討魔伝（低得点トライアル）	9,700	Mr.まさし君	1コイン クリア
ラッシュ&クラッシュ	606,400	Dr.	
アルカノイド	697,030	F.O	33面
マイティガイ	837,500	Dr.	
パック&パル	539,200	PSI	
リブルラブル	352,100	L.C.D	

プレイシティキャロット巣鴨店　東京
東京都豊島区巣鴨1-15-1 宮田ビルB1　☎03-943-6735

タイトル	スコア	スコアラー	備考
ル・マン24	550,860	FANCY-KETOSE	607"5 64秒設定
沙羅曼蛇（1P）	7,349,100	ACU-Y.N	10周目6面
奇々怪界	6,736,400	CRAMP BOY	14周目1面
アウトラン（レイクサイド）	43,602,450	やまざき・たく	4'51"71 75秒設定
アウトラン（ストーンヒル）	39,606,790	うえの	4'53"00 75秒設定
ロードランナーⅣ（1P）	2,515,520	T-Bear	57面
バルトリック	281,020	ACU-EPS	3面
★スーパーバブルボブル（1P）	9,999,990	ACU-Y.N	ZAP多数
スーパーバブルボブル（2P）	7,232,050	ECM-まいた ACU-Y.N	最終面
★バブルボブル（2P）	7,806,620	ECM-まいた ACU-Y.N	最終面

プレイシティキャロット椎名町店　東京
東京都豊島区長崎1-5-1　☎03-974-9315

タイトル	スコア	スコアラー	備考
怒号層圏（1P）	138,910	松田泰明	第3ゲートの途中
XXミッション	659,000	大野博之	
ガルディア	868,600	金桃おさしみマン	1周+2エリア
ラストミッション	521,400	須田紋太	8面クリア
サンダーセプター	256,800	ガムは紙に包んで近くのゴミ箱に！	マーシャル
バブルボブル（1P）	3,728,450	GOD 様	ラウンド 最終面
★スーパーバブルボブル（1P）	9,999,990	GOD 様	ZAP ×6
★スーパーバブルボブル（2P）	8,076,980	GOD 様 ACU-EPS 様	最終面クリア
奇々怪界	2,191,750	ACU-EPS 様	6-1
妖魔忍法帖	4,320,200	AIRA-VN	13周目の血の池

プレイシティキャロット西荻店　東京
東京都杉並区西荻北3-1-9　☎03-397-4090

タイトル	スコア	スコアラー	備考
アウトラン（デスバレイ）	37,097,830	RUN 鳥不会	5'02"81 75秒設定
アウトラン（デュアルウェイ）	37,201,040	EXCHANGER	5'0115 75秒設定
アウトラン（レイクサイド）	40,626,450	EXCHANGER	4'54"46 75秒設定
アウトラン（ストーンヒル）	38,024,150	EXCHANGER	5'02"56 75秒設定
★バブルボブル（1P）	9,999,990+α	RUN 鳥不会	ZAP 4回 88面
バブルボブル（2P）	6,490,330	EXC & AI	ラウンド 最終面
奇々怪界	1,002,750	EXCHANGER	3周目4面
怒号層圏	138,130	RUN 鳥不会	絶望の門
沙羅曼蛇	6,114,000	LIBRINIAN	5機設定 8-6
ザインドスリーナ	453,950	鳥の Emi ちゃん	4面

ファンファクトリー高田馬場　東京
東京都新宿区高田馬場3-1-4　☎03-371-8370

タイトル	スコア	スコアラー	備考
バブルボブル（1P）	1,524,610	もりくん	36面クリア
ザインドスリーナ	182,550	吉田　健	
ファンタジーゾーン	224,480	もりくん	8面
アルカノイド	1,031,380	アルカの人	最終面クリア
スラップファイト	548,000	有田常治	161
奇々怪界	348,150	もりくん	8面 5人設定
妖魔忍法帖	113,000	もりくん	2
怒	1,345,000	シモガキ	
ハレー彗星	3,039,560	/・A	20面
ムーンクレスタ	105,300	DNA	

大船キャロットハウス　神奈川
神奈川県鎌倉市大船2-16-45　☎0467-47-4814

タイトル	スコア	スコアラー	備考
アウトラン	50,340,350	ECM-Z・BOY	80秒設定 4'54"31
★バブルボブル（1P）	9,999,990+α	ECM-ZENJI	ZAP 4回目 の92面
バブルボブル（2P）	7,576,150	ECM-LIP & ZENJI	100面 クリア
ザインドスリーナ	2,241,710	ECM-ZENJI	全面クリア 残2人
怒号層圏	1,366,220	VMT-DAN	最終面クリア
★ファイヤートラップ	999,990+α	ECM-アッキョー	13面
源平討魔伝	999,900	ECM-ベルシャ	鎌倉クリア
キューティーQ	527,940	ZAA	
沙羅曼蛇	2,208,200	ECM-ZENJI	3-5
アルカノイド	1,248,890	ECM-アッキョー	最終面

亀戸キャロットハウス　東京
東京都江東区亀戸2-20-3　☎03-683-4465

タイトル	スコア	スコアラー	備考
怒号層圏	1,347,130	クライマックス	最終面クリア 1コイン
バブルボブル（1P）	7,414,820	ああむ-ACU	ZAP 55～,5 0～90
バルトリック	183,780	ALTA	3面1コイン
ラストミッション	560,300	ALTA	最終面クリア 1コイン
奇々怪界	1,245,150	もりくん	24面 1コイン
ラッシュ&クラッシュ	776,900	MGC	2面1コイン
アルカノイド	1,246,980	Rico	全面クリア 1コイン
沙羅曼蛇	2,941,300	ENPEROR- ETELNA	4-5 1コイン
スーパーバスケットボール	2,434,230	もりしゅうじ	1コイン
ペーパーボーイ	203,930	ブータ望月	グランドスラム

ゲームセンタートロン　東京
東京都目黒区原町1-9-9　☎03-792-6726

タイトル	スコア	スコアラー	備考
沙羅曼蛇	899,000	宅の息子,玉川大受験	2周目3面 1コイン
アルカノイド	766,350	TZR で原チャリにぬかれた米沢	33面クリア
アレスの翼	81,900	JOG でウイリーしてこけた米沢	
スラップファイト	529,200	GPZ400R	エリア63
熱血硬派くにおくん	359,050	オレの MB,カラス仕様（チェリー）	3周目4面
ロードランナーⅣ（1P）	373,090	実はウイリーしていなかった米沢	16面
メジャーリーグUSA	2,072,150	MAT,ABU （おにいちゃん）	62-1 1コイン9回
ダンガー	327,200	サタデーナイト・フィーバー上杉SUB	
グラディウス	10,000,000	教習所で,中型5回もダブった水沢	23周目5面
フラワー	134,040	松永敏幸	

プレイ・アイシー鶴巻店　神奈川
神奈川県秦野市鶴巻1183　☎0463-77-1972

タイトル	スコア	スコアラー	備考
ロードランナーⅣ（1P）	642,110	GOT	19面 ノーマル
ロードランナーⅣ（2P）	460,740	YOU吉くん GOT	15面 ノーマル
奇々怪界	1,332,850	VMT-ABU	26面 ノーマル
アレスの翼（1P）	228,600	YOU吉くん	47面 ノーマル
アウトラン（デュアルウェイ）	41,761,050	YOU吉くん	75秒設定 4'55"40
★スーパーバブルボブル（1P）	10,000,000	VMT-ABU	6周目89面 ベリーハード
スーパーバブルボブル（2P）	5,076,600	VMT-ABU VMT-DAN	100周クリア （同上）
★ファイヤートラップ	1,000,000	カラムーチョ竜太	全ステージ クリア
ギガスMKⅡ	638,470	GOT	5機スタート
怒号層圏（1P）	1,365,270	VMT-DAN	全ステージ クリア

ゲームインフォルム　東京
東京都武蔵野市境南町2-7-20　☎0422-31-3473

タイトル	スコア	スコアラー	備考
バブルボブル	1,925,260	RACCOON	46面
怒号層圏	252,000	GIL-HAMAD	1コイン 5面
バブルボブル	1,834,700	HQU	43面
沙羅曼蛇	2,459,200	首藤有史	4-2
スラップファイヤー	1,676,220	NUKEGAKE	255面
スペースポジション	194,940	E T	7面クリア
熱血硬派くにおくん	528,400	★ 泉田	4周4面
源平討魔伝	250,900	くぼっく	1コイン
奇々怪界	252,450	RACCOON	7面
アレスの翼	306,100	でーもん	5面

ゲームスポット２１国分寺店　東京
東京都国分寺市基町2-9-2　☎0423-23-9704

タイトル	スコア	スコアラー	備考
アルカノイド	822,250	T.K	
スペースポジション	309,440	GIL-HAMAD	
グラディウス	1,502,800	オンタ	
ダンプ松本	8,045,000	GIL-HAMAD	
ワンダーボーイ	978,390	アサマチュウ1419	
カルテット２	10,108,900	PCオヤジサカモトクン	
ファンタジーゾーン	14,519,000	GIL-HAMAD	
メジャーリーグ	2,126,850	ナカタ ヨシヒロ	
エンデューロレーサー	27,182,977	GIL-HAMAD	
ガルディア	1,000,000	GIL-HAMAD	

カミノー古町プレイハウス　新潟
新潟県新潟市古町7-938　☎025-224-4453

タイトル	スコア	スコアラー	備考
アテナ	1,179,400	くり丸	1コイン ノーマル
源平討魔伝	頼朝征伐	らきしゅうラララ	難易度最高 ローソク5本
バブルボブル（2P）	2,352,730	くり丸 & BOMB	ノーマル 100面クリア
ファイナライザー	2,394,200	匿名希望	ノーマル
アルカノイド			
怒号層圏			
バブルボブル（1P）	3,237,180	流　星	1コイン 71面

花小金井キャロットハウス　東京
東京都小平市花小金井1-9-20　☎0424-63-5177

タイトル	スコア	スコアラー	備考
ラストミッション	295,500	塚原憲一郎 & 岡島義忠	8面
ロードランナーⅣ（2P）	764,570	KOT & TEN	1コイン 13面
★バブルボブル（1P）	9,999,990+α	GOD	ZAP 5回
バブルボブル（2P）	2,751,650	RFX & MAP	1コイン 86面
奇々怪界	1,399,850	AOI 美琴	3-8 シーン24面
フェアリーランドストーリー	3,130,940	SURPASSER -R.T	99面
沙羅曼蛇	3,022,200	GIL-HAMAD	ハードランク 4周目5面
怒号層圏	1,377,990	GIL-HAMAD	1コイン 最終面クリア
アルカノイド	1,105,950	フリーウェー発	全面クリア
アマゾンハント	2,456,710	岡島尉公	設定イージー

ゲームセンタープレイシャトー　神奈川
神奈川県横浜市中区伊勢佐木町4-109泰光ビル2F　☎045-251-8340

タイトル	スコア	スコアラー	備考
怒号層圏（1P）	328,600	K・M	ザンゲルド城 1コイン普通
特殊部隊ジャッカル（1P）	379,900	EXTREM- YOU	1コイン ノーマル
ザインドスリーナ	1,590,210	野島 でんすけ	全面クリア 1コイン普通
バブルボブル（1P）	3,830,680	鈴木 直孝	1コイン76面 ノーマル
ファイヤートラップ	69,870	椎名　学	3面1コイン ノーマル
沙羅曼蛇（1P）	4,135,200	K・M	1コイン31面 ノーマル
アレスの翼（1P）	500,900	CPU-ベタツ	1コイン9面 ノーマル
ロードランナーⅣ（2P）	481,740	浜直幸,椎名学	1コイン22面 ノーマル
奇々怪界	658,700	GIL	1コイン16面 ノーマル
妖魔忍法帖	2,195,400	K・M	1コイン4面 ノーマル

プレイシティキャロット長岡店　新潟
新潟県長岡市大手通1-4-9　☎0258-36-0991

タイトル	スコア	スコアラー	備考
アウトラン（デュアルウェイ）	36,773,490	KEI	5'08"03 80秒設定
沙羅曼蛇（1P）	2,013,800	元祖 ACE	3周目5面
バブルボブル（2P）	5,052,390	いろは & MOH	各1コイン 100面
スーパーバブルボブル（2P）	5,059,410	いろは & MOH	各1コイン 最終面クリア
源平討魔伝	1,000,000+α	JOB	1コイン 最終面クリア
奇々怪界	687,350	元祖 ACE	
怒号層圏（1P）	176,760	元祖 ACE	絶望の門
XXミッション	9,999,900+α	Ajax	最終面クリア
ダーウィン４０７８	1,780,660	FRX-OO	
アルカノイド	823,240	ERI-YU	33面

東久留米キャロットハウス　東京
東京都東久留米市東本町6-1-1 大幸ビル1F　☎0424-75-7585

タイトル	スコア	スコアラー	備考
怒号層圏	1,350,120	GIL-HAMAD	最終面クリア 1コイン
バブルボブル（1P）	4,294,230	DA !	100面 ZAP !
バブルボブル（2P）	4,143,130	SUPER-FOX ILS	100面
沙羅曼蛇（1P）	2,555,400	GIL-HAMAD	4周目2面 1コイン
エンデューロレーサー	43,131,608	GIL-HAMAD	ノーミス 3'55"40
スーパーバブルボブル（1P）	2,576,340	DA !	53面
源平討魔伝		DA ! 以下多数 !!	最終面クリア
ラッシュ&クラッシュ	332,200	VERTEX-ZZ- LIB	2-4
ハングオン	40,336,090	VERTEX-AKI	ラップ 4'55"90
スカイキッドデラックス（1P）	965,430	DA !	21面クリア 20当たり

プレイシティキャロット伊勢佐木町店　神奈川
神奈川県横浜市中区伊勢佐木町3-95　☎045-252-1164

タイトル	スコア	スコアラー	備考
バブルボブル	3,420,070	富岡高校このみかん	1コイン 65面
奇々怪界	352,450	生みそずい	8面
沙羅曼蛇	2,951,400	K.M	1コイン 4-5
源平討魔伝	270,000	鼻黒ボビンズ隊会長-MAL	1コイン クリア
怒号層圏	1,285,060	とびげり㊙	1コイン クリア
ファイヤートラップ	23,670	O Z	2面 ノーマル
エンデューロレーサー	1,146,888	SUPAR-OZ	ノーマル
特殊部隊ジャッカル	8,900	ばねぼう	1コイン
ラッシュ&クラッシュ	2,100	ハイパーナイト	1コイン
マーブルマッドネス	104,790	WER	ノーマル

ウィルトークタイトー　新潟
新潟県新潟市西堀前通り6番町-909　☎0252-24-4838

タイトル	スコア	スコアラー	備考
ファイヤートラップ	29,580	WIZ	3面
ダンガー	187,800	後藤貴志	
バブルボブル（1P）	7,773,250	TOM	100面×2 +87面
奇々怪界	439,350	とり丸	10面
怒号層圏	1,327,270	ZAA	
妖魔忍法帖	147,400	999	
ザインドスリーナ	334,050	FIN	
アウトラン（デュアルウェイ）	37,120,070	YOKO,M	5'01"81
アルカノイド	971,430	E.T	最終面 1コイン
沙羅曼蛇	1,654,200	H.I	2周 1コイン

ゲーム中央プラザ　東京
東京都三鷹市下連雀3-43-28 創英ビル1F　☎0422-46-4407

タイトル	スコア	スコアラー	備考
アウトラン（レイクサイド）	31,641,620	EXCHANGER	75秒設定 5'05"93
妖魔忍法帖	1,552,500	菊　地	3周目
アレスの翼（1P）	585,900	EXGANDER	2周目
アルカノイド	1,059,810	広　瀬	記載なし
★バブルボブル（1P）	9,999,990+α	EXCHANGER	ZAP4回
怒号層圏（1P）	254,190	いちろうば	記載なし
奇々怪界	748,850	EXCHANGER	2周目6面 5ステージ14
特殊部隊ジャッカル（1P）	711,400	いちろうば	最終面クリア
沙羅曼蛇（1P）	3,523,000	LIBRINIAN	5-4
ファイヤートラップ	756,310	XXX	14面

ジョイプラザカミオーオカタイトー　神奈川
神奈川県横浜市港南区上大岡西1-10-14 桂ビル内　☎045-843-7560

タイトル	スコア	スコアラー	備考
バブルボブル（1P）	3,691,810	関　陽也	81面
奇々怪界	995,400	河野 浩一	24面
アルカノイド	1,015,630	白崎　真	全面クリア
ガルディア	580,000	白石 明生	
スペランカーⅡ ２３の鍵	513,200	関谷　元	ノーマル
アレスの翼	213,600	関谷　元	ノーマル
ダンガー	184,500	岡本　章	ノーマル
ザインドスリーナ	275,220	清水 光久	
怒号層圏（1P）	1,343,220	ジュゲム	1コイン
ロードランナーⅣ（1P）	449,040	中川 弘一	16面

ダイエーレジャーランド高岡店　富山
富山県高岡市駅南1-2-1 ダイエー高岡店内　☎0766-25-1611

タイトル	スコア	スコアラー	備考
アウトラン（デュアルウェイ）	39,258,780	とーもや～ん	5'05"35 80秒設定
沙羅曼蛇（1P）	2,201,900	とーもや～ん	3周目5面
怒号層圏（1P）	257,220	㊙	絶望の門を 越えた!
バブルボブル（1P）	3,207,770	角井健次	83面
奇々怪界	653,800	MANJI	13面
快傑ヤンチャ丸	100,900	㊙	3面
源平討魔伝	999,900+α	太加末留	頼朝征伐
XXミッション	9,999,990+α	栗　林	最終面クリア
アレスの翼（1P）	369,800	FUK	6面
アルカノイド	1,079,970	PTA	最終面クリア

ダイエーレジャーランド金沢店　石川
石川県金沢市尾張町2-1-1 ダイエー金沢店 ☎0762-23-7111

タイトル	スコア	スコアラー	備考
アウトラン（デスバレー）	36,264,420	やんちゃ姫	5'06"56
奇々怪界	416,950	チャーリー笹錦	シーン8
怒号層圏（1P）	300,610	コナちゃん	1コイン
スペランカーII 23の鍵	527,500	デビルじいじー	
ソロモンの鍵	8,697,304	へんなやつ	最終面クリア
源平討魔伝	733,600	じっつあんちちち	最終面クリア
カルテット2	19,628,800	BOB	88面ジョー
ガルディア	966,300	H.K	2周目4面
エンパイアシティー1931	89,790	かけちゃん	
ダーウィン4078	413,600	DNK	14面

プレイシティキャロット金沢店　石川
石川県金沢市片町2-8-20 児玉ビル1F ☎0762-21-9457

タイトル	スコア	スコアラー	備考
★ファイヤートラップ	1,696,270	ばあっち ILL	1コイン 2周目10面
奇々怪界	767,750	YAN	シーン6
バブルボブル（1P）	3,898,710	おに	1コイン
怒号層圏（2P）	1,148,800	ばあっち ILL	1コイン クリア
ギガス	1,055,710	地帝田晶恒保教頭	1コイン
特殊部隊ジャッカル（1P）	740,200	HARRIER	1コイン クリア
ザインドスリーナ	3,125,830	人帝田晶恒保教頭	1コイン
バルトリック	245,000	YAN	1コイン エリア3
アレスの翼（1P）	656,300	閑白田晶恒保教頭	1コイン 2周目4面
アルカノイド	1,135,160	SOH	クリア

ゲームインカナザワ　石川
石川県金沢市安江町3-4 ☎0762-31-3526

タイトル	スコア	スコアラー	備考
アウトラン（デスバレー）	40,498,890	LEGEND	75秒設定 4'50"40
バブルボブル	2,724,410	T.R.T	51面
奇々怪界	432,350	チャーリー笹錦	シーン11
スペランカーII 23の鍵	348,700	ゆみちゃん	
ガルディア	862,100	シャラニサキ	2周目3面
アルカノイド	874,230	H.M	
スペースポジション	437,400	CB廃車	
怒号層圏	864,440	K.K	
ギガス	331,100	CB廃車	
カルテット2	20,035,000	BOB	89面

ゲームセンター大野プレイランド　福井
福井県大野市陽明町1-1401 ☎07796-5-1146

タイトル	スコア	スコアラー	備考
源平討魔伝	1,000,000+α	EXTEND: THE A.S	1コイン 頼朝征伐
熱血硬派くにおくん	355,900	タカヨシ	2周目の3面
ロードランナーIV（1P）	353,420	EXTEND: THE A.S	13面
ロードランナーIV（2P）		A.S & UIC	18面
快傑ヤンチャ丸	274,800	OUT(T.E)	5面
グラディウス	1,263,700	高見君	3周目7面
スラップファイト	876,730	RSC	3周目
スペランカーII 23の鍵	1,000,000+α	EXTEND: THE A.S	3周目1面
ファンタジーゾーン	7,233,600	小池くん	10面 ハード
ファンタジーゾーン	6,246,800	A.S	10面 超ハード

朝日町キャロットハウス　山梨
山梨県甲府市朝日町1-6-1 ☎0552-51-0348

タイトル	スコア	スコアラー	備考
バルトリック	192,290	DAZZLE TN-KO	1コイン 3面
奇々怪界	1,000,000+α	DAZZLE TN-KO	1コイン 20面
ファイヤートラップ	496,570	DAZZLE HST	1コイン 2周目4面
妖魔忍法帖	2,433,500	DAZZLE TN-KO	1コイン 9周目2面
特殊部隊ジャッカル（1P）	386,900	DAZZLE McCA	1コイン
サンダーセプター	453,390	DAZZLE TN-KO	ランクB
ファミリースタジアム		DAZZLE McCA+GEE	2P3コイン7回コールド
ガントレット	1,307,620	SAT	エルフ 128面
麻雀シスターズ	27,000	てば	
源平討魔伝		ホラふき正ちゃん, DAZZLEJJN	1コイン 最終面クリア

善光寺キャロットハウス　山梨
山梨県甲府市善光寺町1-18-16 ☎0552-32-5904

タイトル	スコア	スコアラー	備考
バブルボブル（2P）	4,559,730	KRS & TKO	面数不明
怒号層圏	276,970	中沢	
ザインドスリーナ	1,647,150	B.I	全面クリア
沙羅曼蛇	2,354,400	TAC-IFN,ZZ FROM 神奈川	3周目5面
源平討魔伝	462,000	チャル	
ギガス	290,360	YAN	
特殊部隊ジャッカル（2P）	408,000	KRS&TKO	
モモコ120%	2,197,300	YAN	3周目18歳
アルカノイド	1,060,320	KOBATCH（おたふっくん）	全面クリア
ラストミッション	359,900	SDF	全面クリア

プレイシティキャロット甲府中央店　山梨
山梨県甲府市中央2-12-22 ☎0552-32-2429

タイトル	スコア	スコアラー	備考
ザインドスリーナ	1,258,760	セントラル&ベニーズ(ILM)	1コイン 全面クリア
妖魔忍法帖	1,104,100	DAZZLE (TN-KO)	
アレスの翼	716,500	セントラル&ベニーズ(ILM)	1コイン 全面クリア
ファイヤートラップ	273,960	セントラル&ベニーズ(ILM)	7面
怒号層圏	1,419,810	セントラル&ベニーズ(オサダ)	1コイン ノーミス クリア
奇々怪界	694,000	DAZZLE (TN-KO)	2周目4面
アルカノイド	874,740	YAN	
ロードランナーIV	340,370	DAZZLE (HST)	
のぼらんか	3,231,600	テラチン	
ロボレス2001	1,843,850	とかしき	

ゲームセンターヤマト　長野
長野県飯山市南町2-7 ☎0269-62-4939

タイトル	スコア	スコアラー	備考
アウトランデラックス（バンヤード）	14,376,860	ヤマダ	5'15"4 70秒設定
アウトランデラックス（デスバレー）	22,443,630	久保田正人 (MAT)	5'05"68 70秒設定
アウトランデラックス（ストーンヒル）	18,155,900	久保田正人 (MAT)	5'11"71 70秒設定
アウトランデラックス（デュアルウェイ）	31,710,290	久保田正人 (MAT)	4'55"59 70秒設定
アウトランデラックス（レイクサイド）	21,805,300	久保田正人 (MAT)	5'07"78 70秒設定
怒号層圏	1,252,000	新免 悟 (KEN)	最終面クリア ノーマル
沙羅曼蛇	2,084,800	田辺 晶之 (ARU)	3周目6面
熱血硬派くにおくん	297,800	竹内 公一	4周目
グラディウス	1,740,900	小林 東一	5周目1面
怒	1,353,400	本 多	最終面クリア

プレイシティキャロット松本店　長野
長野県松本市中央1-3-7 セントラルビルB1 ☎0263-35-6744

タイトル	スコア	スコアラー	備考
アウトラン	39,603,850	DMB & AIQ	5'03"56
源平討魔伝	最終面クリア	源平討魔伝ファンのみなさん	ノーマル
妖魔忍法帖	1,049,000	AIQ	2周目
ロードランナー	965,310	AIQ	1コイン 30面1人用
ロードランナー	最終面クリア	AIQ & DMB	2人用
アレスの翼	643,400	HIM	2周目5面
ファイヤートラップ	83,540	AIQ	1コイン ステージ4
ザインドスリーナ	689,980	恵一 & 恵美	
奇々怪界	500,000	マイナー TAN (GAW)	2周目6面
バルトリック	238,450	AIQ	1コイン エリア3

ゲームプラザニュー日の出　長野
長野県上田市中央2-7-9 ☎0268-25-0835

タイトル	スコア	スコアラー	備考
妖魔忍法帖	3,039,800	NOA	ノーマル
バルトリック	254,680	NEW	ノーマル
ファイヤートラップ	177,310	LUM	ノーマル
熱血硬派くにおくん	514,360		ノーマル 2人設定
サンダーセプター	441,520	NEW	ノーマル
ギガス	1,326,770	AKINA	ノーマル
ソロモンの鍵	11,217,324	A・F	ノーマル
マーブルマッドネス	61,070	AKINA	ノーマル

YPエンゼル　岐阜
岐阜県多治見市本町2-18-10 ☎0572-22-1493

タイトル	スコア	スコアラー	備考
奇々怪界	191,850	NTT	
ファイヤートラップ	58,750	BBC	
バルトリック	48,910	S.S	
源平討魔伝	全面クリア	AAA	
ワールドカップ	全面クリア	AHO	
ファンタジーゾーン	12,155,500	J.MAC	
沙羅曼蛇	564,400	K.T	
グラディウス	1,841,600	J.MAC	5周4面
ハレー彗星	605,790	SCB	
サンダーセプター	430,980	STS	

レジャックinUFO　岐阜
岐阜県各務原市藤原六軒町1-4 ☎0583-83-4223

タイトル	スコア	スコアラー	備考
アウトラン（ヴァインヤード）	42,619,960	破壊大帝 J.P.F.	4'57"62 75秒
アウトラン（デスバレイ）	46,440,610	シティコマンダー J.P.F.	4'52"56 敵車ハード
アウトラン（ストーンヒル）	45,285,230	ロィマス J.P.F.	4'55"06
アウトラン（デュアルウェイ）	45,882,050	航空参謀 J.P.F.	4'54"24
★アウトラン（レイクサイド）	46,674,650	合体兵士 J.P.F.	4'50,37
エンデューロレーサー	43,182,261	J.P.F.	3'54"88
ハングオン	44,460,790	J.P.F.	4'54"16
奇々怪界	306,200	J.P.F.	7面
ギガス	532,620		33面
源平討魔伝	全面クリア	J.P.F. NCA PACKY	ノーマル

プレイシティキャロット両替町店　静岡
静岡県静岡市両替町2-3-27 ☎0542-55-1037

タイトル	スコア	スコアラー	備考
怒号層圏	1,425,100	SPREAM (FKS)	1コイン 最終面クリア
ファイヤートラップ	100,000	岩てん	ノーマル
ロードランナーIV（1P）	801,540	SPREAM (FKS)	1コイン 28面
ロードランナーIV（2P）	200,000	???	1コイン
奇々怪界	5,000,000+α	SPREAM (FKS)	8周目クリアでやめた
ザインドスリーナ	2,232,120	SPREAM (FKS)	1コイン 最終面クリア
スーパースプリント（1P）	109,130	FUN	1コイン 42面
アルカノイド	1,072,370	ぬきゃ〜 いいんだよ！	1コイン 最終面クリア
沙羅曼蛇	3,988,600	SPREAM (FKS)	1コイン 6周目2面
サンダーセプター	464,280	SPREAM (FKS)	マスター

ゲームランドウイング　静岡
静岡県島田市御仮屋町8788-1 ☎05473-6-1991

タイトル	スコア	スコアラー	備考
バブルボブル（1P）	5,927,990	やったね	
バブルボブル（2P）	3,949,050	たぬきときつね	
ザインドスリーナ	10,000,000+α	RPMAPEX	永久パターン
ファイヤートラップ	218,710	ZOP	6面
奇々怪界	1,092,250	あっさー	2-8
アウトラン	28,397,800	あまから MH	4'56"15
怒号層圏	394,730	FAR(SK)	5面
沙羅曼蛇	2,519,700	XPD-APEX	4-1
ロードランナーIV（1P）	543,040	END	19面
ロードランナーIV（2P）	495,060	AHF-DNY	8面

プレイシティキャロットアピア店　静岡
静岡県静岡市中吉田川原田310-1 ☎0542-63-8604

タイトル	スコア	スコアラー	備考
怒号層圏（1P）	195,760	H.Y.S	
源平討魔伝	999,990+α	DEATH HYPER	
バブルボブル（1P）	3,851,540	H.Y.S	72面
アルカノイド	560,000	藤てん	
奇々怪界	781,100	H.R.G-REO	
サンダーセプター	462,460	宇留千絵！	最終面クリア
スーパースプリント	48,440	MR.XことMAX HAC MAX	1プレイ 1コイン
スーパーゼビウス ガンプの謎	5,249,810	もりいち	2周目11エリア
グラディウス	896,300	スケベしばた	
ロボレス2001	3,586,400	NG.HYPER	

ビデオインパズル　静岡
静岡県浜松市佐鳴台5-27-3 ☎0534-48-4999

タイトル	スコア	スコアラー	備考
ハレー彗星	6,543,210	おもちゃや けんちゃん ♥	
源平討魔伝	最終面クリア	S₂BUG H・S・SP(DX)	
奇々怪界	801,950	・F・	13面
沙羅曼蛇（1P）	2,276,300	GAG	1コイン 3-5
バブルボブル（1P）	3,549,580	R55 1コイン GAG	1コイン 78面
妖魔忍法帖	100,000	TERRA・・・	
ロードランナーIV	89,920	TRK	
スペランカーII 23の鍵	131,000	UP★★★★★	
ファイヤートラップ	21,740	AAAAA	
怒号層圏（1P）	47,140	S	

プレイシティキャロット静岡店　静岡
静岡県静岡市紺屋町8-17 ☎0542-51-4653

タイトル	スコア	スコアラー	備考
奇々怪界	614,000	HRG副会長REO	
アテナ	709,450	NONLOGIC	
リブルラブル	1,279,320	HAMHAL	27面 奇跡16回
パラデューク	46,960	キャンパスドール R-27	パケット殺しなし
スペースハリアー	31,149,140	HRG副会長REO	1コイン 全面クリア
ドラゴンバスター	1,565,690	POO	
バベルの塔	36,700	ロッテオチアイ	9面クリア
イシターの復活	1コイン全面クリア	安達&久保 MRX MAX	128面
メトロクロス	726,500	HAMAD	
ASO	492,240	キャンパスドール	7面

ゲームコーナーアップル　静岡
静岡県静岡市東千代田1-7-8 ☎0542-61-9109

タイトル	スコア	スコアラー	備考
怒号層圏	325,260	MAN	1コイン
奇々怪界	2,988,500	B.R.Vちゃん太	5周目7面
ギガス	1,270,940	№16まゆみちゃんだよ後ろゆびさされ組	2周目の12面
アウトラン（レイクサイド）	35,056,300	B.R.V-1hZ	4'52"61
スーパーバブルボブル	3,968,840	TBS-CANCHAN	60面
特殊部隊ジャッカル（1P）	512,400	ジャッカル KT	
アレスの翼	461,600	TBS-CANCHAN	2周目の3面
ダンガー	213,700	宮城淑浩	
源平討魔伝	999,900+α	HAMHAD	最終面クリア
妖魔忍法帖	2,158,800	KAHM&KK石野ユーワ	

プレイシティキャロット豊橋店　愛知
愛知県豊橋市駅前大通り1-12　☎0532-54-3195

タイトル	スコア	スコアラー	備考
ル・マン24	532,930	EXTRA (ETE)	ノーマル 615″5
ファイヤートラップ	912,560	EXTRA (IMM&AGF)	1コイン 14面
アレスの翼	258,200	BFM & SIN	6面
妖魔忍法帖	7,356,500	EXTRA (MSS)	5周目
奇々怪界	643,800	·F·	2周目4面
バブルボブル (1P)	9,503,570	EXTRA (UUU)	1コイン ZAP 4回
ロードランナーⅣ (1P)	712,140	·F·	21面
マーブルマッドネス	210,800	EXTRA (IMM&AGF)	クリア 4ミス
沙羅曼蛇	3,040,500	EXTRA (UUU)	4周目5面
怒号層圏	1,373,080	BFM & SIN	1コイン 全面クリア

ドンキーハウス　愛知
愛知県半田市天王町1-50-1　☎0569-22-8484

タイトル	スコア	スコアラー	備考
怒号層圏 (1P)	1,284,020	FSR(√7)	最終面クリア
奇々怪界	735,500	FSR(√7)	15面
バブルボブル (1P)			
バブルボブル (2P)	1,790,800	湘南爆笑族& FSR(√7)	50面
スーパーバブルボブル (1P)	1,568,000	湘南爆笑族	44面
スーパーバブルボブル (2P)	2,354,110	湘南爆笑族& FSR(√3)	59面
沙羅曼蛇 (1P)	2,488,800	FSR(√7)	4周目の1面
源平討魔伝	110,000	FSR(√7)	クリア
ロードランナーⅣ (1P)	541,340	湘南爆笑族	16面
ラストミッション	141,800	FSR(√7)	4面

星ヶ丘キャロットハウス　愛知
愛知県名古屋市千種区井上町72　☎052-782-2510

タイトル	スコア	スコアラー	備考
★バブルボブル (1P)	9,999,990	HCM-NIX	ZAP 5回
怒号層圏	1,310,130	富田	クリア
ロードランナーⅣ	670,000	ローラン	21面
アルカノイド	1,473,260	YELLOW HATの!!!	最終面
ラストミッション	538,800	HCM-毛留名人	8面クリア
アレスの翼	611,800	HCM-CUE	最終面クリア
★ファイヤートラップ	1,000,000+α	HCM-毛留名人	9面にて達成
沙羅曼蛇	3,364,900	UUU	5-2
奇々怪界	554,450	ひろかずラー	シーン15
妖魔忍法帖	1,000,000+α	HCM-NIX HCM-毛留名人	

ゲームコーナーエース　愛知
愛知県江南市赤童子町大堀101　☎0587-55-9048

タイトル	スコア	スコアラー	備考
★バブルボブル (1P)	9,999,990+α	BROS(ルート2) UUU	最終面 ZAP5回
奇々怪界	3,500,000+α	BROS (ルート2)	9周目の8面 途中でやめた
源平討魔伝	1コイン全面クリア	BROS-4名様 BROSB組-3名	
沙羅曼蛇	3,325,700	BROS (PUMPKIN)	4周目の5面
怒号層圏	1,487,300	BROS (CHAIN)	1コイン 全面クリア
ロードランナーⅣ (2P)	3,000,000+α	BROS(PUMPKIN &ルート2)	終わらない! ???面
アルカノイド	1,399,000	BROS(山仲哲也) =TOM	1コイン 最終面
スーパーバブルボブル (1P)	4,237,900	BROS(ルート2)	最終面
ロードランナーⅣ (1P)	46,300	BROS(ATCHI)	4面
マーブルマッドネス	216,440	BROS(ルート2)	ノーミス 99秒

プレイプラザ・ハスラー　愛知
愛知県小牧市弥生町158-5　☎0568-73-5698

タイトル	スコア	スコアラー	備考
★ファイヤートラップ	1,000,000+α	中村英雄	10面
怒号層圏 (1P)	143,460	鶴崎貴久	
奇々怪界	286,450	宮田達芳	7面
源平討魔伝	1,000,000+α	鶴崎貴久	全面
バルトリック	178,090	鶴崎貴久	2面
バブルボブル (1P)	3,373,930	倉井政弘	69面
ロードランナーⅣ (1P)	490,120	河村正博	22面
沙羅曼蛇 (1P)	600,700	松宮浩治	1-6
ガルディア	290,400	平松哲也	3面
熱血硬派くにおくん	328,250	矢野博則	

天野スポーツゲームコーナー　愛知
愛知県西尾市高砂町41　☎0563-56-2670

タイトル	スコア	スコアラー	備考
沙羅曼蛇	2,790,500	K,G	1コイン 4周目4面
ファイヤートラップ	434,250	HCM-毛留名人	1コイン8面
のぼらんか	2,603,300	NHK	1コイン
アテナ	1,656,750	えのさん	1コイン 全面クリア
熱血硬派くにおくん	758,050	Y,W	1コイン 6周目4面
ピンボールアクション	2,075,020	ま,めぞん一刻	1コイン
ソロモンの鍵	8,347,524	O,J,M	1コイン 全面クリア
奇々怪界	324,850	HCM-毛留名人	1コイン7面
怒号層圏	188,110	BIC	1コイン
スターフォース	2,219,200	Y,W	1コインP (PHO)

ゲームセンターニュースター　三重
三重県津市江戸橋1-130-7　☎0592-32-0233

タイトル	スコア	スコアラー	備考
スーパーバブルボブル (2P)	6,711,030	FPG(SHO&MTS)	最終面クリア
バブルボブル (2P)	5,747,140	FPG(SHO&MTS)	最終面クリア
怒号層圏	1,266,930	Z-SPM(YUZI)	最終面クリア 1コイン
アレスの翼	649,800	Z-SPM(TORU)	全2周クリア
ザインドスリーナ	1,296,360	FPG(SHO)	全面クリア 1コイン
ファイヤートラップ	173,860	田中幸喜	5面
バルトリック	142,390	FPG(ETU)	2面
奇々怪界	2,068,750	Z-SPM(YUZI)	37面 (2周目13面)
ロードランナーⅣ	470,010	YA	16面1コイン
特殊部隊ジャッカル (1P)	681,600	8-SPM(TORU)	全面クリア 1コイン

アスター膳所店　滋賀
滋賀県大津市馬場町1-13-9　☎0775-25-1120

タイトル	スコア	スコアラー	備考
沙羅曼蛇	2,435,900	NAO	4-1面 1コイン
怒号層圏	1,223,100	TRY	怒号ノ門 1コイン
バブルボブル	5,149,470	Sgt. P	100面 1コイン
ファイヤートラップ	273,150	KAN	7面 1コイン
メジャーリーグ	2,131,150	E A	55-0 1コイン
アレスの翼	513,200	XYZ	
特殊部隊ジャッカル	402,500	キムラ	1コイン
グラディウス	2,057,500	ハーヤート	5-4
奇々怪界	243,850	KEI	
アルカノイド	1,112,020	Sgt. P	33面 1コイン

ビッグキャロット京都　京都
京都府京都市上京区河原町今出川下ル梶井町447-14　☎075-211-4429

タイトル	スコア	スコアラー	備考
沙羅曼蛇 (1P)	3,007,200	RYO	4周目5面 ノーマル
奇々怪界	659,550	いよろい・きゃーの ♥ 水島みーな	10面
★ロードランナーⅣ (1P)	2,648,370	ELO	57面
★アウトラン (デュアルウェイ)	TIME優先のため無記	TEN	80秒設定 4′48″78
スーパーバブルボブル (1P)	4,152,700	仮死状態のハスラー	99面
妖魔忍法帖	2,124,100	太田貴子よ ♥ 水島みーな	4周目
特殊部隊ジャッカル (1P)	720,500	BILL	最終面クリア
アクションファイター	641,800	ハイ水万歳	2周クリア
アレスの翼 (1P)	675,200	浜田星人	全2周クリア
ダンガー	面数優先のため無記	東京の人	3周目2面

ビデオインマツヤ丸太町店　京都
京都府京都市中京区烏丸丸太町西入ル北側　☎075-211-8069

タイトル	スコア	スコアラー	備考
アウトラン (レイクサイド)	41,014,120	吉田賢司	75秒設定 4′53″84
バブルボブル (2P)	5,785,600	やっぺ & みっぺ	ノーマル 100面クリア
怒号層圏	300,550	ABA	6面 1コイン
ファイヤートラップ	573,340	明円栄二	11面
ロードランナーⅣ (2P)	850,170	ASKA & Sgt.Pepper	1コイン 9面
奇々怪界	735,950	松村幸治	2周目7面
アルカノイド	1,265,990	JOE	1コイン 最終面クリア
源平討魔伝	最終面クリア	裸亜具他40名	1コイン
アテナ	2,839,050	RAY-GUN	1コイン 最終面クリア
ワンダーボーイ	1,884,570	BBC	最終面クリア

ダイエーレジャーランド藤ノ森店　京都
京都府京都市伏見区深草キトロ町82 ダイエー店内　☎075-642-4100

タイトル	スコア	スコアラー	備考
沙羅曼蛇 (1P)	780,500	豊田 均	2P側でプレイ
ファンタジーゾーン	5,642,200	ROCKY-IV	1コイン クリア
アルカノイド	950,430	DAI&SUD& ITO&淵上大介	1コイン クリア
スラップファイト	2,040,530	Rocky- Sriomi	2P操作なし
熱血硬派くにおくん	767,350	淵 生	7周目 みすず
妖魔忍法帖	1,076,600	藤井康二	ノーマル
グラディウス	10,000,000	大阪のSTAC -AMI	25周目
奇々怪界	163,450	BBC	4面目
アレスの翼	575,900	M-BOY-GT	全2周 1Pのみクリア
快傑ヤンチャ丸	414,300	ROCKY- Shiomi	

モンテカルロ山科店　京都
京都府京都市山科区竹鼻竹ノ街道町39-2　☎075-594-5587

タイトル	スコア	スコアラー	備考
ロードランナーⅣ (1P)	2,466,430	ACC	ノーマル 55面
バブルボブル (1P)	5,933,540	Sgt. Pepper	最終面クリア ZAP 2回
熱血硬派くにおくん	1,000,000+α	ACC	ノーマル 9-2
アレスの翼	1,036,300	こてすけ & ACC	ノーマル 最終面クリア
アルカノイド	1,012,580	アルゴス	最終面クリア
ギガス	263,160	Sgt. Pepper	ノーマル
XXミッション	1,885,600	SUPER KUZ	ノーマル
ラストミッション	493,600	SAKOPY	ノーマル 最終面クリア
モモコ120%	852,700	YOU	6面18才
ファイヤートラップ	173,870	TUN	ノーマル

プレイシティキャロット関大前店　大阪
大阪府吹田市千里山東1-7-20　☎06-380-8087

タイトル	スコア	スコアラー	備考
アウトラン (ヴァインヤード)	37,857,390	てっち21 (HOYでーす)	80秒設定 5′06″00
アウトラン (デスバレイ)	44,487,490	A★B★E	80秒設定 5′00″25
アウトラン (ストーンヒル)	44,647,580	A★B★E	80秒設定 4′54″75
アウトラン (デュアルウェイ)	49,913,960	No.19 ゆうゆうだよby上田和哉	80秒設定 4′52″62
アウトラン (レイクサイド)	48,860,450	A★B★E	80秒設定 4′54″68
バブルボブル (1P)	3,268,270	てっち21 (HOYでーす)	1コイン 73面
ザインドスリーナ	481,640	ナムコクラブNo.1 KYOKO,G	5面
バルトリック	124,370	てっち21 (HOYでーすよん)	2-2
妖魔忍法帖	4,283,900	ナムコクラブNo.1 KYOKO,G	9-2
★ファイヤートラップ	1,078,140	ZAPMAN 35 +α	15面

なんばCITYビッグキャロット　大阪
大阪市南区難波5-1-60 なんばCITY内　☎06-644-2810

タイトル	スコア	スコアラー	備考
アウトラン (レイクサイド)	37,738,980	N,P	75秒設定 5′00″
のぼらんか	3,638,800	わたなべよういち	ノーマル
スーパーゼビウス ガンプの謎	10,614,890	K,M	
特殊部隊ジャッカル (1P)	452,800	家高 周司	ノーマル
バブルボブル (1P)	6,198,120	うーん ねてみたい	ハード 100面
妖魔忍法帖	778,900	クリスティン アダムス	ノーマル
怒号層圏 (1P)	243,220	RX-JYU	ノーマル
ラストミッション	377,200	RX-諸星 & MAKI	全面クリア
奇々怪界	357,800	名無子	ノーマル 8ステージ
ザインドスリーナ	234,660	HERA HERA へらへら	ノーマル

プレイシティキャロット京橋店　大阪
大阪府大阪市都島区東野田町5-1-19　☎06-358-1585

タイトル	スコア	スコアラー	備考
アウトラン	32,641,260	紀平健志	ゴールイン 80秒
エンデューロレーサー	15,022,423	BBC	ゴールイン
妖魔忍法帖	1,313,600	TNG-PISCES	
怒号層圏	463,200	ラブユー貧乏でおなじみのMr.オクレ	
奇々怪界	429,500	岩村応哲	
のぼらんか	5,857,350	KJG-KEIFNR	29面
アテナ	472,700	黒いねこ	
沙羅曼蛇	1,734,400	AMC-ARK	
XXミッション	1,169,000	さぼりの Mr.セールスマン	
アルカノイド	950,000+α	さぼりの Mr.セールスマン	33面クリア

ゲームセンターNASA　大阪
大阪府和泉市府中町1-10-13　☎0725-45-6992

タイトル	スコア	スコアラー	備考
怒号層圏	161,470	淳 二	1コイン
源平討魔伝	26,500	黒 川	全面クリアと点数が低い方
アレスの翼	374,700	裕 幸	1周1面
沙羅曼蛇	2,316,400	その子 ♠	3周6面
ラッシュ&クラッシュ	175,100	直 人	6面
快傑ヤンチャ丸	113,400	淳 二	1コイン
妖魔忍法帖	3,000,000	淳二・清水	1コイン 残り13機
ワールドカップ	0-4優勝	後藤・揚村	
アテナ	841,500	FUK	1コイン
ファンタジーゾーン	9,915,000	裕 幸	17面

ゲームセンターニュー光　大阪
大阪府大阪市南区心斎橋筋2-33　☎06-213-1262

タイトル	スコア	スコアラー	備考
アルカノイド	415,890	山口清孝	難度B 23面
ファイヤートラップ	21,400	ラウンド藤川	8面
スラップファイト	397,170	M S	エリア79
奇々怪界	137,800	佐々木登	シーン4
妖魔忍法帖	167,700	小林敏英	ハード
アレスの翼	77,800	緑川昭人	ハード
ザインドスリーナ	156,750	K T	ノーマル
バルトリック	72,420	西前盛一	ノーマル
ハレー彗星	454,570	森下博史	4面
特殊部隊ジャッカル (1P)	122,200	J M	

ゲームスポットイーストサイド　大阪
大阪府堺市北瓦町2-11-28　☎0722-29-9366

タイトル	スコア	スコアラー	備考
怒号層圏	1,300,850	A,I-BAD	1コイン 全面クリア
奇々怪界	567,550	A,I-WAO !	
アレスの翼	491,700	A,I-BAD	
源平討魔伝	865,400	A,I-森田信行	
ギガス	847,030	T·A	
ファイヤートラップ	70,730	A,I-T,K	4面
ファンタジーゾーン	9,509,700	スケルトン	
ソロモンの鍵	10,132,684	A,I-森田信行	
カルテット	1,086,800	A,I-川本	
アウトラン	32,334,620	スケベの I I	

マイコンゲームI，B ＆ ZONE　兵庫
兵庫県尼崎市東園田町5-46-10 ☎06-494-2373

タイトル	スコア	スコアラー	備考
ビッグイベントゴルフ	8アンダー 9ホール	千夏ちゃん	ノーマル 1コイン
バブルボブル	3,589,600	KAZ.TAKI	ノーマル
★スラップファイト	9,999,999+α	MAPPY.HN	ノーマル
XXミッション	9,992,200	No.19 ゆうゆだよ by 上田和哉	難度B
源平討魔伝	最終面クリア	セリア・クルウ他2名	1コイン
アルカノイド	1,062,410	D O N	難度C
ファンタジーゾーン	11,097,300	KAZ.TAKI	難度C
ファイヤートラップ	291,770	GAmmig-ZOE	やや難しい
アルゴスの戦士	3,261,740	U N	難度C
熱血硬派くにおくん	ジェイ	568,200	ノーマル

プレイシティキャロット常磐店　香川
香川県高松市常磐町1-5-9 ☎0878-34-3686

タイトル	スコア	スコアラー	備考
アウトラン	24,962,400	フォゾンー刻(DON)	4'55"8
特殊部隊ジャッカル	422,300	田 源	
奇々怪界	866,100	フォゾンー刻(DON)	18面
XXミッション	9,999,900	フォゾンー刻(DON)	+α
アルカノイド	923,600	フォゾンー刻(DON)	1コイン
怒号層圏（1P）	157,860	フォゾンー刻(DON)	絶望の門
ハングオン	34,887,020	YZF	ゴール
沙羅曼蛇	2,396,300	フォゾンー刻(DON)	1コイン
源平討魔伝	1,000,0000	フォゾンー刻(DON)	+α
サンダーセプター	436,720	㊅ JOG	全面クリア

プレイシティキャロット佐世保店　長崎
長崎県佐世保市下京町8-2 ☎0956-24-0786

タイトル	スコア	スコアラー	備考
奇々怪界	114,600	山口 健	3面
聖戦士アマテラス	89,600	まるうん	
沙羅曼蛇（1P）	2,364,200	山口 健	1コイン 4周目1面
ラッシュ＆クラッシュ	78,900	山口 健	
スーパースプリント（1P）	18,790	山口 健	
エンデューロレーサー	1,514,291	ZZZ	
源平討魔伝	999,900	Yuki ＆ 山口 健	最終面クリア
サンダーセプター	354,920	山口 健	4面
XXミッション	1,724,200	AHO	
スーパーゼビウス ガンプの謎	3,582,910	七種大介	

アミューズメントファンシティローレンI＆II　和歌山
和歌山県和歌山市元寺町1-8-3 ☎0734-28-0003

タイトル	スコア	スコアラー	備考
バブルボブル（1P）	3,272,870	堀 田	
奇々怪界	335,250	森実康裕	シーン7
沙羅曼蛇	2,191,900	浜田MBX	
スラップファイト	3,177,660	岡本智年	
ハレー彗星	2,203,600	山東雄治	
アルカノイド	1,068,330	河内崇志	1コイン 最終面
サンダーセプター	375,370	塩津審也	
闘いの挽歌	242,600	山本明彦	2周目の2面
ハングオン	1,088,840	田中誠二	
源平討魔伝	頼朝征伐	大勢のみなさん	最終面 1コイン

ジョイランド松山　愛媛
愛媛県松山市大街道1-6-4 ☎0899-33-6806

タイトル	スコア	スコアラー	備考
アウトラン	22,793,520	山下 茂樹	ゴール
バブルボブル	2,931,880	山下 茂樹	
アルカノイド	1,183,640	中野 浩一	最終面
サイドポケット	79,830	岡田 博	5面
ダンガー	1,339,700	SURPASSER R・T	5周目
のぼらんか	1,032,850	SURPASSER R・T	
ガルディア	1,000,000	SURPASSER LEE	
奇々怪界	724,500	SURPASSER R・T	12面
源平討魔伝	309,800	山下 茂樹	
ロードランナーIV	421,870	河本 通昭	

分大キャロットハウス　大分
大分県大分市旦ノ原ササコエ ☎0975-69-9851

タイトル	スコア	スコアラー	備考
妖魔忍法帖	120,400	FBI	ノーマル
奇々怪界	273,450	CCB	ノーマル
怒号層圏（1P）	107,970	N.S	ノーマル
ロードランナーIV（1P）	301,850	エイズ PART II	8面
ラストミッション	379,400	パイロットケン	全面クリア
バブルボブル（1P）	2,933,770	ばってん さわ	ノーマル
源平討魔伝	64,200	征夷大将軍	鎌倉クリア
スーパーゼビウス	184,820	AAH	ノーマル
XXミッション	1,165,110	S S	ノーマル
アルカノイド	1,215,820	COP	1コイン

TVプレイハウスミッキーハウス　岡山
岡山県岡山市国富4-26-1 ☎0862-72-6734

タイトル	スコア	スコアラー	備考
バブルボブル（1P）	2,959,500	門 脇	56面
怒号層圏（1P）	170,130	原田敏之	
特殊部隊ジャッカル（1P）	521,300	X君	ノーマル
源平討魔伝	741,300	原田敏之	最終面クリア ローソク7本
奇々怪界	218,550	服部 真	5面ノーマル ランクB
ダンガー	222,300	佐 藤	ノーマル
アレスの翼	237,900	つるみ	
エンデューロレーサー	30,123,935	AGO	最終面クリア シットダウン
妖魔忍法帖	157,000	X君	イージー
のぼらんか	1,099,400	つるみ	8面ノーマル

高知プレイハウスウイン　高知
高知県高知市播磨屋町1-1-7 ☎0888-22-3443

タイトル	スコア	スコアラー	備考
アウトラン（レイクサイド）	48,525,920	・R・	80秒設定 4'54"65
沙羅曼蛇（1P）	5,214,500	・V・	7周目3面
奇々怪界	352,590	小松一豊	8面
スペースハリアー	33,831,860	RYU	1コイン 全面クリア
バブルボブル（1P）	1,727,650	YZ.	52面
アルゴスの戦士	4,065,130	氷水芋吉	27面
ギガス	442,420	T.O	14面
熱血硬派くにおくん	485,300	RYU	4周目4面
ファンタジーゾーン	5,553,610	RYU	9面
ファイナライザー	5,181,500	らりかわあかおに	

神宮前キャロットハウス　宮崎
宮崎県宮崎市神宮2-1-30 神宮前プラザビル ☎0985-29-3967

タイトル	スコア	スコアラー	備考
沙羅曼蛇（1P）	6,919,500	KCH-TAG	10周目2面 ベリーハード
特殊部隊ジャッカル（1P）	577,500	MGF-淵野	1コイン 最終面
妖魔忍法帖	3,413,200	MGF EVE	6周目ジゴク かせぎあり
アレスの翼（1P）	780,300	MGF NYA	全2周クリア 1コイン
エンデューロレーサー（シットダウン）	29,137,850	MGF 淵野	4'03"77 60秒 ハード
奇々怪界	806,550	KCH-TAYO	1コイン 2周目4面
ザインドスリーナ	589,850	KCH-TAYO	1コイン ハードランク
バブルボブル（1P）	3,316,610	KCH-TAYO	1コイン 66面
ラストミッション	421,900	GELGE	1コイン 最終面クリア
ファイヤートラップ	74,430	MGF-EVE	1コイン 3面

カントリーボーイ　広島
広島県広島市安佐南区長楽寺1-1-37 ☎082-872-1605

タイトル	スコア	スコアラー	備考
アウトラン（デュアルウェイ）	10,842,840	YDS 広島	5面 ノーマル
アウトラン	4,973,340	BWF（女の子）	3面 ノーマル
奇々怪界	334,000	ドラゴ	8面 ノーマル
熱血硬派くにおくん	197,300		1周目2面 ノーマル
源平討魔伝		....Y 新 堀	最終面クリア
バブルボブル	1,704,240	E S	
アレスの翼（1P）	118,000	新 堀	

サクセス香椎店　福岡
福岡県福岡市東区香椎駅前1-10-18 ☎092-662-8181

タイトル	スコア	スコアラー	備考
ロードランナーIV（1P）	2,472,250	BABA	1コイン 59面
ロードランナーIV（2P）	1,151,190	GMC.RIZ(1P) GMC.KBC(2P)	1コイン 29面
★バルトリック	594,270	GMC.NK	2周目の1面
ザインドスリーナ	1,455,750	TODA	最終面クリア
奇々怪界	378,400	GMC.DURAN	8面 ランクアップ
妖魔忍法帖	10,000,000	GMC.NK	32周目永久パターン無し
アレスの翼	577,600	GMC.RIZ	2周目の5面
怒号層圏	1,330,140	GMC.DURAN	ノーミス最終面クリアL2
沙羅曼蛇	4,000,600	GMC.CROSS	6周目1面
バブルボブル	9,999,999+α	GMC.NK	100面7周

旭サービス都城店6Fプレイランド　宮崎
宮崎県都城市栄町20-1 ☎0986-24-3300

タイトル	スコア	スコアラー	備考
奇々怪界	886,050	VFC-YAN	2周目6面
ラッシュ＆クラッシュ	381,000	VFC-YAN	1コイン 2周目2面
アルカノイド	854,840	しんもいです 旧 Y.Y	1コイン 最終面クリア
アテナ	4,106,000	VFC-YAN	ベリーハード 全面クリア
熱血硬派くにおくん	999,900	VFC-みしらぬ オッサン	2機設定 3万オンリー
スラップファイト	2,190,850	VFC-WIN	ハードランク 7周
ワンダーボーイ	122,000	サンダーザビエル まぶしいぜ	1エリア4面
怒	1,550,600	VFC-TERMI NATOR	1コイン 全面クリア
ツインビー	4,960,500	ゼニガタへいじ OF VFC	19面
スターフォース	6,200,200	VFC.Jr-END	3機オンリー エブリなし

プレイシティキャロット福山店　広島
広島県福山市舟町1-22 ☎0849-24-2218

タイトル	スコア	スコアラー	備考
アウトラン（デュアルウェイ）	34,628,650	YSL	クリア
怒号層圏（1P）	186,120	HAN	4面
奇々怪界	487,550	HAN	2周目4面
アルカノイド	1,385,560	深 田	
源平討魔伝	127,300	KEN H.Y Y.I	全面クリア
ロードランナー	289,150	OKABA	
ザインドスリーナ	293,530	HAN	
ラストミッション	381,600	Y.I	全面クリア
ニューアルカノイド	1,407,510		
怒	1,430,800	テメエラニ ヌケルモンカ	

ゲームキャロット住吉　長崎
長崎県長崎市千歳町11-6 ☎0958-47-3352

タイトル	スコア	スコアラー	備考
スーパーバブルボブル（1P）	4,034,470	大西 康満	真のエンディング1コイン
スーパーバブルボブル（2P）	4,040,570	大西 康満 古野 裕志	真のエンディングクリアー
バブルボブル（2P）	3,082,510	宮辺 基治 古野 正志	57面
快傑ヤンチャ丸	224,300	片山 道久	4面
奇々怪界	262,450	片山 道久	6面
ファイヤートラップ	60,870	友田 順次	3面
アレスの翼	537,800	橋本 佳尚	2周目の3
怒号層圏	218,570	片山 道久	3面のラスト
沙羅曼蛇	2,116,400	山下 邦人	3周目の5
エンパイアシティー1931	240,300	片山 道久	2周目のボス

プレイシティキャロットパーツボックス　熊本
熊本県熊本市手取本町4-1 大劇会館2F ☎096-326-0725

タイトル	スコア	スコアラー	備考
のぼらんか	7,201,150	恐怖! なまこの会	25面
奇々怪界	672,100	なまこ DGM	1周7面
特殊部隊ジャッカル（1P）	1,121,100	爆烈のったりなまこ	全面クリア
妖魔忍法帖	10,005,100	世紀末なまこ伝説	
怒号層圏（1P）	179,550	日本なまこ話	
バブルボブル（1P）	7,993,480	西 利明＆少女隊	ZAP5面 98面
アウトラン（レイクサイド）	44,955,310	西 利明＆藤井一子	80秒設定 5'01"15
ラストミッション	518,400	西 利明＆杉浦 幸	全面クリア
沙羅曼蛇（1P）	2,034,100	西 利明＆吉沢秋絵	3周2面
サンダーセプター	417,390	NAOMI	マスター

ビッグキャロット高松　香川
香川県高松市片原町2-4 ☎0878-22-4555

タイトル	スコア	スコアラー	備考
源平討魔伝	999,990+α	フォゾンー刻(DON)	クリア
怒号層圏	123,450	フォゾンー刻(DON)	1コイン
ロードランナーIV	290,360	フォゾンー刻(DON)	12面1コイン
奇々怪界	502,050	入江君ダヨ！	12面
妖魔忍法帖	126,500	フォゾンー刻(DON)	
沙羅曼蛇	2,025,000	フォゾンー刻(DON)	
アルカノイド	129,770	フォゾンー刻(DON)	6面
ASO	2,028,160	フォゾンー刻(SIO)	
ガンスモーク	1,240,000	フォゾンー刻(DON)	
サンダーセプター	432,580	フォゾンー刻(DON)	全面クリア

ゲームスポット大橋　長崎
長崎県長崎市大橋町7-17 森田ビル ☎0958-45-9619

タイトル	スコア	スコアラー	備考
特殊部隊ジャッカル（2P）	196,300	Super田川 ＆ MOTOS.W.R	トータルスコア
ラストミッション	370,500	井ノ上 修	最終面
妖魔忍法帖	157,900	荻野 英一	
バルトリック	107,900	谷口 幸昭	2面
XXミッション	369,600	川崎 哲也	
怒号層圏（1P）	198,460	小林 春夫	3面
スラップファイト	431,960	浦川 聡	エリア130
快傑ヤンチャ丸	78,400	江見 雅和	2面
バブルボブル（2P）	2,891,460	Charrry徳久 ＆ 増田 浩二	57面 2Pトータル
スーパーバブルボブル（2P）	1,702,060	大西 康浩 ＆ 永谷 康晃	47面 トータル

ヤングパレスゲームセンター　沖縄
沖縄県沖縄市中央1-14-2 サンシティ通り ☎09893-9-1920

タイトル	スコア	スコアラー	備考
バブルボブル	3,247,260	ボディー	62面
スーパーバブルボブル	2,865,040	ボディー	55面
奇々怪界	545,450	T．N	ノーマル
アレスの翼	243,100	佐次田光男	ノーマル
怒号層圏	1,355,400	佐次田光男	全面クリア
ザインドスリーナ	1,266,170	永山盛次	全面クリア
妖魔忍法帖	1,575,600	古き良きもの	ノーマル
スラップファイト	1,883,610	えっくす	ノーマル
ラストミッション	416,400	えっくす	全面クリア
ギガス	319,410	村田なおや	全面クリア

キミの疑問にメーカーがズバリ答える

誌上公開質問状コーナー

※本コーナーは，読者のみなさんの質問に対する回答を各メーカーのご協力により編集部がまとめたものです。

NEC



僕は，ＰＣ－6001mkIIＳＲを持っていますが，マイクロ・フロッピーディスク・ドライブのＰＣ－6031ＳＲは使えますか？

そのとき，ディスク版のソフトも使用できますか？〔東京都板橋区・森田勝也13才〕



ＰＣ－6031ＳＲはＰＣ－6001mkIIＳＲ用のものですから，使用する場合は問題ありません。

ソフトに関しては，ＰＣ－6601ＳＲと共用になっているものが多いようですから，パッケージの表示をよく見て買ってください。〔回答者：Mr. 60〕



ＰＣ－6601ＳＲを持っていますが，ディスク・ドライブ２に，固定磁気ディスク装置は取り付けられますか？

〔愛知県額田郡・下田佳織15才〕

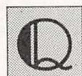


答えはノーです。

まず第一に，ＰＣ－6601ＳＲにはフロッピーディスク・コントローラしか内蔵していませんから，固定ディスクを接続するところが，ハード的にありません。また，拡張用のオプションもありません。

第２にそれに対応したソフトがありません。何らかの方法でハード的に接続できてもソフトがなければ絶対に動きません。

よくこのコーナーに，いろいろなものを接続できないかという質問がたくさんきますが，ハード的に絶対接続できないものはまず，ありません。ＲＳ－232Ｃや拡張スロットでだいたい対応できます。しかし，いずれにせよ，それを動かすための基本ソフトがないのですから，それは自作するしかありません。〔回答者：Mr. 66〕



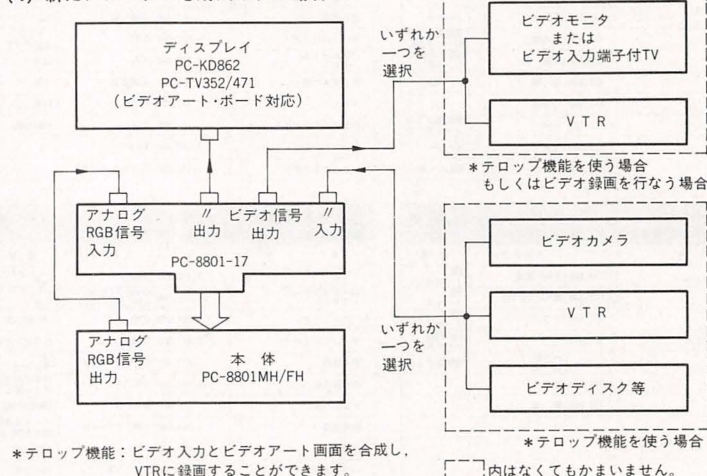
先頃，ＰＣ－8801IIＭＨ／ＦＨ用に65,536色だせるビデオアート・ボードが発売になりましたが，これは，ＳＲやＦＲに使用できますか？〔広島市・金山康利16才〕

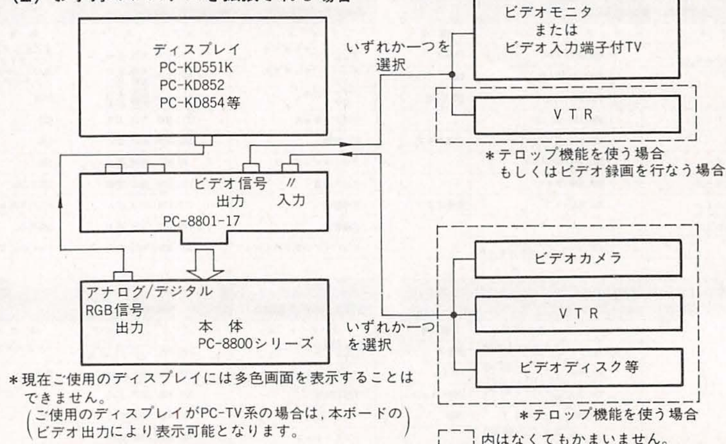


ビデオアート・ボード(ＰＣ－8801－17) は本体の表示系とは別に65,536色表示機能を持つボードで，ＰＣ－8800シリーズ全機種に使用できます。

ビデオアート・ボードのアナログＲＧＢ出力は，水平走査周波数15.75kHz ですから，水平走査周波数15.75kHz を持つディスプレイが必要となります。ＰＣ－ＫＤ852, 853, 854, 551Ｋ等のディスプレイではビデオアート・ボードの画像は表示できません。

ビデオアート・ボードをＰＣ－8800シリーズで使用する場合，24ｋHz／15ｋHz両方に対応するディスプレイが便利です。ビデオアート・ボードに対応するディスプレイとして，ＰＣ－ＫＤ862，ＰＣ－ＴＶ352,





《第１図》ビデオアート・ボードのシステム構成例

ＰＣ－ＴＶ471があります。

ビデオアート・ボードのシステム構成については**第１図**を参照してください。

〔回答者：**展生**〕



ＰＣ－6601ＳＲ用にでているカセット版のソフトは，フロッピーディスク（3.5インチ）に移すことができますか？

〔大分県臼杵市・**藤沢昭彦12才**〕



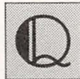
答えはノーです。

これは何もＰＣ－66／60シリーズだけでなく広く一般にパソコンの知識として知って欲しいと思います。

理由１：カセット版のソフトはオンメモリで動くようになっていて，ＲＡＭをほとんどすべて使ってしまいます。ところが，ディスクを動かすにはディスク用のワーク・エリアというメモリ領域が必要で，それにＲＡＭが使われます。ですから，カセットをロードしてディスクのワーク・エリアを壊すことが考えられます。

理由２：カセットをロードしてもＳＴＯＰができなければディスクへセーブする命令が入力できないので結果的にディスクに移せません。市販ソフトは絶対にＳＴＯＰできませんよね。

〔回答者：**Mr. 66**〕



今度発売されたＰＣ－8801ＦＨ／ＭＨは，ＦＲ／ＭＲとどのようなちがいがありますか？

また，今までのソフトはそのまま使えますか？

〔兵庫県神戸市・**平影清14才**〕



ＰＣ－8801ＦＨ／ＭＨと，ＦＲ　ＭＲはつぎのような点にちがいがあります。

１．高速ＣＰＵ採用による処理の高速化

ＦＨ／ＭＨでは処理の高速化を計るため，ＣＰＵにクロック８MHzのμＰＤ70008ＡＣ－８を採用しました。このＣＰＵは，従来のＰＣ－8800シリーズで採用していたＣＰＵ（μＰＤ780Ｃ－１：クロック４MHz）と互換性があります。

また，クロック８MHzで使用した場合ＢＡＳＩＣで作成したプログラムの実行速度は４MHzの約1.5倍になります。

２．日本語処理機能の強化

(1)　従来のキーボードにさらにキーの数を11個増やしました。とくに全角キー，決定キー，変換キーの追加は日本語入力がより簡単になります。

(2)　ＦＲでオプションだった第二水準漢字ＲＯＭをＦＨ／ＭＨでは標準実装しました。

(3)　上記のようなハードウエアの強化にともない，その能力を最大限に発揮できるようＮ88日本語ＢＡＳＩＣを付けました（FH model10を除く）。ＭＨは文節変換，ＦＨは熟語変換に対応しています。

３．迫力のサウンド機能

従来の本体背面のオーディオ出力端子に加え，ウォークマン・タイプのヘッドフォン端子が付いており，まわりに音を漏らすことなく，迫力のある音がヘッドフォンを使用して楽しめます。

４．デザインを一新

(1)　スピーカを本体前面に配置し，音響効果を重視して設計しています。

(2)　ＦＲ／ＭＲの本体前面に配置していたディップ・スイッチ１，２とＲＳ－232Ｃのボーレイトを設定するジャンパ・スイッチを削除しました。かわりにそれらのモードは本体リセット時に[PC]キーを押しながらシステムを起動することによってメニュー形式で設定できます。設定された内容は不揮発性（電源を切っても消えない）メモリに貯えられますので設定内容を変更しないかぎりは変わりません。

(3)　ＦＲ／ＭＲに比較して本体はよりコンパクトに設計されています。

ＰＣ－8801mkIIＦＲ／ＭＲ
400×345×128(mm)

ＰＣ－8801ＦＨ／ＭＨ
343×343×110(mm)

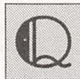
５．ＰＣ－8800シリーズの豊富なハードウエア，ソフトウエアが使用可能

ＦＨ／ＭＨは従来のＰＣ－8800シリーズとの互換制を最大に考えて設計されています。ＰＣ－8800シリーズ用の多くのソフトウエアは，起動時のＢＡＳＩＣモードとＣＰＵのクロック周波数を，使用するソフトウエアに合わせて適切に設定することによってほとんどが使用できます。

また，ハードウエアに関してもＦＨ／ＭＨは従来の基本的なI/Oアドレスを確保したままで，機能の拡張を行なっていますので高い互換性を保っています。ただし，拡張スロットに挿入するボード類で，ＣＰＵのクロック周波数を４MHzとして設計しているものは，ＦＨ／ＭＨのＣＰＵクロックを４MHzにしなければ動作しないものがありますので注意してください。

くわしくは，本誌87年１月号をご覧ください。

〔回答者：**光一**〕



僕は，ＰＣ－8001mkIIを持っていて，今度ＰＣ－8801mkIIＳＲを買おうと思っているのですが，ディスプレイ（ＰＣ－8045Ｋ）は，そのまま使えますか？

〔千葉県野田市・**西岡宏和13才**〕



ＰＣ－8001シリーズに使用していたディスプレイ（ＰＣ－8045Ｋ）等を，ＰＣ－8801シリーズで使用することは可能です。しかし，この場合は，ある程度の使用に制限があります。

ＰＣ－8801シリーズ，とくにＰＣ－8801mkIIＳＲ以降の機種については，アナログＲＧＢ出力を使って，512色中の８色を表示できる機能を持っていますが，ＰＣ－8045Ｋ等のデジタルＲＧＢ入力だけのディスプレイでは，この512色は表現できません。

また，ＰＣ－8001シリーズのディスプレイは，640×200ラインまでしかできませんので，ＰＣ－8801シリーズで使用可能な640×400ラインは表現できないと言うことになります。

これに関連して，ＰＣ－8801シリーズ用のワープロ・ソフトやビジネス・ソフトの一部には，640×400ラインのディスプレイでないと使用できないソフトもあります。

ＰＣ－8801シリーズのＮ88日本語ＢＡＳＩＣ等は，640×200ラインでも使用可能ですが，640×200ラインにしたときには，漢字の表示は，40文字×10行または，20文字×10行の表示と大きな表示文字となります。

〔回答者：**光一**〕



Ｎ88－ＢＡＳＩＣで，プログラムを組んで，ＲＵＮしたのですが，行番号がでずに，ただ「Syntax error」と表示されます。ＬＯＡＤしたときも同じです。どうしてでしょうか？

〔北海道標津郡・**O.F.D 14才**〕



Ｎ88－ＢＡＳＩＣではプログラムにラベル名を使うことができますが，このラベル名にＢＡＳＩＣの予約語（ＰＲＩＮＴ，ＬＩＳＴなど）を使用することはできません。ただし，中に含む場合はかまいません。

Ｎ88－ＢＡＳＩＣでは，ＬＯＡＤ時に自動的にラベルのチェックを行なうため，ラベル名に予約語を使用した場合，Syntax errorがでます。この場合，プログラムはちゃんとＬＯＡＤされていますのでリストを見てラベル名を確認してください。

〔回答者：**展生**〕



ＰＣ－9801ＵＶ２で，付点全音符などの長い音を出力したとき，正しい音長になりません。どうすれば，正しい音長を出力できますか？

また，ＶＯＩＣＥ文で88ＳＲのＣＭＤ　ＶＯＩＣＥ　Ａ%，Ｂ%，Ｃ%と同じように作動させるにはどうすればいいですか？

〔北海道釧路市・**DEJA-VU 15才**〕



ＵＶ２で，使われているサウンド拡張インタプリタでは，１小節を192分割して使用しています。音長が255ステップを越えた場合，実際に発音される長さが変わってきますので，注意が必要です。

たとえば，付点全音符の場合，長さが192＋192/２＝288になりますが，実際には288を256で割った余りの長さ＝32が発音される音長になります。長い音を出力する方法ですが，Ｑコマンドでパラメータ〝8〟を指定して音と音の間のスキマをなくす方法があります。

つぎに，ＵＶ２でＣＭＤ　ＶＯＩＣＥ命令の機能を実現する方法ですが，まず，ＶＯＩＣＥ命令で音色用整数型配列に格納されているデータを指定した音色番号へ割り

当てます。その後，＠Ｘ命令で使用するチャンネルをその音色番号の音色へ切り換えます。〔回答者：**与郎**〕

Q ＰＣ－9801ＶＭ21のカタログを見ていると，サウンド・ボードのＰＣ－9801－26Ｋというのがありましたが，26とはどこがちがうのですか？ また，ＶＭ２でも使用できますか？

〔東京都中野区・**パックマン14才**〕

A ＰＣ－9801－26Ｋと26の相違点は，26ＫがＰＣ－9801ＶＸの80286モード/ＰＣ－98ＸＬのノーマル・80286モードに対応している点です(26では使用できません)。

なお，26ＫはＶＭ２でも使用可能です。

〔回答者：**与郎**〕

ソニー

Q ソニーのＭＳＸ２パソコン「ＨＢ－Ｆ900」の性能や特徴などをくわしく教えてください。

〔大阪府吹田市・**古市隆一11才**〕

A ＨＢ－Ｆ900(10月21日発売・価格148,000円)の主な特徴について説明いたします。

基本構成は，２ドライブ，２スロット実装，ＪＩＳ第１水準漢字ＲＯＭ内蔵のＭＳＸ２モデルです。また，メインＲＡＭ256ＫＢ，ビデオＲＡＭも128ＫＢとＭＳＸの中では最高級マシンと言えるでしょう。

付属のワープロ・ソフトの「ＷＯＲＤＳＨＩＰ」を使えば，辞書数43,000語の高機能ワープロにもなるし，住所録等のデータベースとしても使用できます。

12月１日発売のＡＶクリエーター，ＨＢＩ－Ｆ900（価格64,800円）を接続すれば，モザイク，フリーズ，フェードイン／アウト等ビデオ編集機としても威力も発揮します。〔回答者：**HIT BITER**〕

セガ

Q ある本に，セガ・ＢＡＳＩＣとＭＳＸ・ＢＡＳＩＣは，ほとんど同じですと書いてありましたが，実際に使う上では少し手直しが必要だと思います。そこで相違点について教えてください。

〔埼玉県所沢市・**いびきあきら13才**〕

A ＢＡＳＩＣ言語の基本言語は本来共通語で，以前は，Ａ社のコンピュータ・プログラムをＢ社のコンピュータにキーで入力しても正しく動きました。しかし，コンピュータの能力が高まってくるにつれて，新しい命令語がつぎつぎに作られてきたので，互換性が少なくなってしまいました。とくに，グラフィックス関係の言語は機種によって大きなちがいがあります。

セガ・パソコンとＭＳＸとはハードの構成が似ていますので，スプライト(動画)を使う命令も似ています。命令文のちがいの説明を全部するにはこの欄だけでは書き切れませんので２，３例をあげて説明します。

セガ		ＭＳＸ
ＣＵＲＳＯＲ	←→	ＬＯＣＡＴＥ
ＳＰＲＩＴＥ	←→	ＰＵＴ ＳＰＲＩＴＥ
ＰＡＴＴＥＲＮ	←→	ＳＰＲＩＴＥ＄

このように，同じ働きをする命令でも言葉がちがう場合は書き換えなければなりません。また，言葉のうしろにくる値の設定順序がちがう場合もあります。つまり，正しく変換するにはお手本が必要になります。くわしくは，ＭＳＸ・ＢＡＳＩＣ説明書等をマイコンショップか大きな書店で求めてください。〔回答者：**セガ三千夫**〕

Q スプライト機能でＭＡＧ３の大きさを二つならべるには，どうしたらよいのでしょうか？

また，キャラクターとして使えるのでしょうか？〔滋賀県守山市・**池田英則14才**〕

A ＭＡＧ３を指定したとき，キャラクタの大きさは32ドット×32ドットですから，２個のキャラクタを並べる場合は座標を32ドットずらします。ここで，ＭＡＧ０～４とドットの関係をまとめておきます。

ＭＡＧ０……８×８ドット
ＭＡＧ１……16×16ドット
ＭＡＧ２……16×16ドット
ＭＡＧ３……32×32ドット

《リスト１》ＭＡＧ実行プログラム

```
10 SCREEN 2,2:CLS
20 GOSUB 150
30 X=80:Y=40:P=8:T=1
40 MAG M
50 SPRITE 0,(X,Y),0,1
60 SPRITE 1,(X+P,Y),0,2
70 SPRITE 2,(X,Y+P),2,4
80 SPRITE 3,(X+P,Y+P),0,8
90 X=X+T:IF X>=125 THEN T=-1:M=M+1
100 IF X<=80 THEN T=1:M=M+1
110 IF M=1 THEN P=16
120 IF M=3 THEN P=32
130 IF M>3 THEN M=0:GOTO 30
140 GOTO 40
150 PATTERN S#0,"1010284482FE8282"
160 PATTERN S#1,"F8444478444242FC"
170 PATTERN S#2,"7C8280808080827C"
180 PATTERN S#3,"F8444242424244F8"
190 RETURN
```

リスト１のサンプルのプログラムはＭＡＧ０から３までキャラクタを変化させています。ＭＡＧ１と３ではスプライト１個でパターン４個（０～３，４～７……のような組み合わせ）を使います。

50行目のスプライト文のパターン名称が０であっても０から３までのパターンを呼びだします。

70行目のスプライト文のパターン名称をわざと２にしてあります。これは，ＭＡＧ０と２の場合とＭＡＧ１と３とのちがいをわかりやすくするためです。この値を変えるとどのような変化があるか実験してください。

また，パターン文は誌面の都合から省略しましたので，Ｓ＃４～７，Ｓ＃８～11…と，作ってみてください。

〔回答者：**セガ三千夫**〕

Q 僕は，ＳＫ－1100を待っていますが，ベーマガのプログラムのＳＣ－3000のレベルII，IIIをＳＫでやることは可能ですか？

また，そのとき，データ・レコーダは必要でしょうか？

〔宮城県名取市・
セガエンタープライゼスＲＫ２ 15才〕

A ＳＫ－ＢＡＳＩＣはＳＣ－3000レベルII，IIIと命令文はまったく同じです。ですから，ベーマガに掲載しているＳＣ－3000レベルIIやIIIのプログラムを，ＳＫ－ＢＡＳＩＣのカートリッジを使ってそのまま入力してもかまいません。問題なく使えます。

データ・レコーダは，入力したプログラムを保存するのに必要です。あれば，大変便利です。〔回答者：**セガ三千夫**〕

Q マークIIIのジョイスティック端子はＭＳＸなどのアタリ仕様によく似ていますが，どこかちがうのですか？

〔熊本市・**岩津整一郎14才**〕

A マークIIIのジョイスティック端子は，ＭＳＸやアタリ仕様のものとは，それぞれのピンの機能がちがいますので，ボタンが動かないはずです。なお，ジョイスティック端子については，本誌86年12月号294ページに，図入りでくわしく解説していますので，そちらを見てください。

また，セガから，マークIIIとアタリ仕様とを切り替えスイッチで両方とも使える，ＳＪ－300がでています。こちらを使えば便利です。〔回答者：**セガ三千夫**〕

カシオ

Q ＰＶ－７に拡張ボックスを付けたものに接続できるプリンタを教えてください。

〔神奈川県横浜市・**富長裕久11才**〕

A ＰＶ－７＋拡張ボックスのシステムでも，各種のＭＳＸ用プリンタが利用できます。

カシオからは，カラー・プリンタＣＰ－７（価格39,800円）がでています。プリンタ・ケーブルＰＫ－７(価格5,000円)で接続します。ただし，ＣＰ－７は114㎜幅の専用ロール紙を使用しますので，ハガキへの印刷はできません。

また，ＭＳＸ用日本語ワープロ・ユニットＭＷ－24（価格39,800円）は，ハガキ宛名(あてな)印刷機能を備え，熱転写プリンタを内蔵したものです。しかし，日本語ワープロのソフトを搭載しているため，ＢＡＳＩＣでプリント・アウトさせたり，リストを打ちだすということはできません(ＭＷ－

24はＲＡＭ16ＫＢ用です。ＰＶ－７で使用する場合は拡張ボックスが必要です)。

〔回答者：**妖怪屋敷の稲妻ドクロ**〕

松下


ナショナルのＭＳＸ２ワープロ・パソコンのＦＳ－4500について，性能をくわしく教えてください。

また，このパソコンでＶＨＤのゲームはできますか？

〔福岡県北九州市・**セガ　バンザイ**〕


ワープロ・パソコンＦＳ－4500は，ＲＡＭ64ＫＢ，ＶＲＡＭ128ＫＢの本格的ＭＳＸ２パソコンに，文節変換の和文ワープロ，英文ワープロ，住所録名刺管理の三つのソフトを内蔵しました。さらに24ドットの熱転写方式プリンター内蔵で，作成した文章はもちろんプログラム・リストも印字できます。

ＦＳ－4500には，スーパーインポーズ機能がありませんのでＶＨＤゲームをするには今春発売予定のビジュアル・アダプタとＶＨＤインターフェースＤＡ－80Ｆ（ＭＳＸ２用・標準価格35,000円），ＰＣマーク付ＶＨＤビデオディスク・プレーヤＤＰ－830（標準価格109,800円）が必要になります。

また，ＦＳ－5500Ｆ１（標準価格188,000円）を使えばＶＨＤインターフェースＤＡ－80ＦとＶＨＤプレーヤＤＰ－830を接続するだけで使えるようになります。

〔回答者：**ＢＵＬＵＭＡ**〕


ＦＳ－Ａ１のスロットを拡張したいのですが，どのような拡張スロット・ボックスがあるのですか？〔神奈川県伊勢原市・**横山　隆13才**〕


ＦＳ－Ａ１のスロットを拡張するには，拡張ボックスが必要ですが，主に以下のようなものが発売されています。

①ビクター「ＨＣ－Ａ730Ｅ」(価格43,000円)。
②東芝「ＨＸ－601」(価格42,800円)。
③三菱「ＭＬ－20ＥＢ」(価格34,800円)。
④日本エレクトロニクス(ＮＥＯＳ)「ＥＸ－４」(価格29,800円)。

〔回答者：**ＢＵＬＵＭＡ**〕


ＦＳ－Ａ１に，今度いろいろな周辺機器がでるそうですが，具体的にどのようなものが予定されているのでしょうか？

〔兵庫県神戸市・**マリーン**〕


現在運営されているほとんどのネットワーク・サービスと接続可能の「ＭＳＸ通信モデム」をはじめ，「24ドット漢字プリンタ」などＦＳ－Ａ１をさらにパワーアップする周辺機器をぞくぞく発売する予定です。

今春には，音楽演奏のための「ＭＳＸオーディオ・カートリッジ」，スーパーインポーズやテロップ作成などのビデオ編集が楽しめる「ビデオ・テロッパ」，本体と接続するだけでワープロ・パソコンに早変わりする「ワープロ・プリンタ」などを予定しています。

〔回答者：**ＢＵＬＵＭＡ**〕

シャープＭＺ


ＭＺ－1500で，パソコン通信はできますか？　できるなら何を買えば良いのですか。値段も教えてください。

〔千葉県富津市・**ＭＺいちばん万才!!13才**〕


ＭＺ－1500でパソコン通信を楽しむためには，インターフェースとモデム，そして通信ソフトが必要になります。

●シリアル・インターフェース
　ＭＺ－１Ｅ29　　価格17,800円
●モデム・ユニット
　ＭＺ－１Ｘ22　　価格21,800円
●コミュニケーション・ソフト
　ＭＺ－５Ｚ013　 価格 6,500円

電話機は，ご家庭で使っているものを利用できます。

なお，これらはカナ表示のみで通信を行なうためのシステムで，漢字表示で行なう場合は以下のシステムも必要になります。

●拡張ユニット
　ＭＺ－１Ｕ08　　価格25,000円
●漢字ＲＯＭボード
　ＭＺ－１Ｒ23　　価格19,800円

〔回答者：**ＭＺいちばん**〕


ＭＺ－2500用のディスプレイのことで質問します。最近ＭＺ－１Ｄ24が発売されましたが，ＭＺ－2500Ｖ２の機能をフルに活用することができるでしょうか？

〔福島県南会津郡・**大久保登喜彦14才**〕


ＭＺ－１Ｄ24は，ＭＺ－2500シリーズ用のディスプレイとして登場しましたので，もちろんＶ２の機能をフル活用できます。

4,096色モードや256色モードの対応はもちろん，アナログＲＧＢ入力でのスーパーインポーズも可能です。

なお，Ｖ２で使用する場合には，

　ＩＮＩＴ〝ＣＲＴ４：〈機能〉"

命令により，**第１表**のようなＢＡＳＩＣによるＴＶコントロールが可能です。

★15型カラー・ディスプレイ・テレビ
　ＭＺ－１Ｄ24　　価格128,000円

〔回答者：**ＭＺいちばん**〕

《第１表》INIT命令による機能一覧

文字	機　　能
ＰＯ ＰＦ	電源をＯＮにします。 電源をＯＦＦにします。
Ｖ＋ Ｖ－ ＶＮ ＶＭ	音量を大きくします。 音量を小さくします。 標準の音量にします。 消音します。 （実行すると音声が消えます。もう一度実行すると元の音量にもどります）
Ｓ０ ＳＩ Ｓ２ Ｓ３	テレビの映像を表示します。 コンピュータの画面を表示します。 テレビ映像のコントラストをさげて，コンピュータの画面を重ねて表示します。 テレビ映像とコンピュータの画面を同じコントラストで重ねて表示します。
ＣＩ ｜ ＣI2	テレビのチャンネルを指定のチャンネルに切り換えます。

シャープＸ１


シャープから新しく発売される，「Ｘ68000」の特徴を教えてください。

また，発売日と価格も教えてください。

〔大阪府堺市・**川田和昭15才**〕


エレクトロニクスショーに参考出品しましたＸ68000については，この「パソコン誌上公開質問状」のほかにも，お電話，おハガキで多数のご質問をいただきました。

68000というＣＰＵを使った16ビットマシンで，数多くの優れた特徴があり，とてもこのコーナーだけでは説明しきれませんが（くわしくは，本誌86年12月号を見てください），簡単なスペックだけご紹介します。

1．ＣＰＵに68000(10ＭＨｚ)を搭載。
2．65,536色同時表示の高精細度自然色グラフィックス。
3．強力日本語処理機能。たとえば全角文字なら24×24，16×16パターンを選べるマルチ・フォントを装備。
4．68000の持つ広大なアドレス空間を活かした２Ｍバイトの大容量メモリ。
5．ステレオ対応のＦＭ音源はもちろん，ADPCM (Adaptive Differential PCM：音声デジタイズ記憶により，原音に近い声や音楽を音声ファイルとして持つことができる）を装備。

●87年２月発売予定
　ＣＺ－600Ｃ　　価格369,000円
　ＣＺ－600Ｄ　　価格129,800円

〔回答者：**多田太郎**〕


Ｘ１turboⅡで，ディスクＢＡＳＩＣのＣＺ－８ＣＢ01をＬＯＡＤすると，画面がぶれてしまいます。どうしてですか？

〔千葉県柏市・**小島裕之13才**〕


ＣＺ－８ＦＢ01は，Ｘ１シリーズ用のディスクＢＡＳＩＣです。ＣＺ－８ＣＢ01は，Ｘ１シリーズ用のテープＢＡＳＩＣです。ですから，どちらも，高解像度ディスプレイ・モード（400ライン）には対応しています。

Ｘ１turboシリーズで，これらのＢＡＳＩＣを起動するときは，コンピュータ前面のＲＥＳＯＬＵＴＩＯＮスイッチ（右端）をＳＴＡＮＤＡＲＤ(▬)にしてください。

〔回答者：**多田太郎**〕

HOT INFORMATION

シャープからMZ-2500シリーズの新機種が発売

あの，シャープのＭＺ－2500シリーズに，新しい機種が仲間入りしました。その名も「ＭＺ－2520」（価格159,800円）と言い，このシリーズの末っ子です。

しかし，末っ子だからって，ばかにはできません。機能のほうは，兄キのＭＺ－2500の機能をほとんどそのまま引き継いでいると言えるほどです。

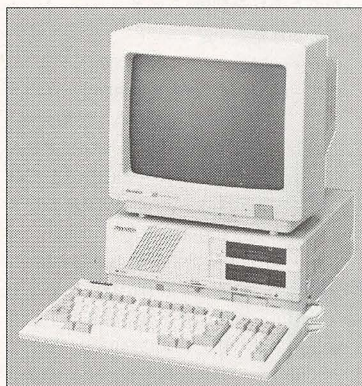
主な特徴は，パソコン通信機能を持った「テレホンソフト」を標準装備，ＪＩＳ第１／第２水準漢字ＲＯＭ，約９万語の辞書ＲＯＭを実装した強力は日本語処理機能，８オクターブ３重和音のＳＳＧに加え，音のきれいなＦＭ音源（８オクターブ３重和音）を採用したサウンド機能，その他，スーパーインポーズ，ＰＣＧ機能，スムース・スクロール機能など，まだまだ載せきれないほどです。

もちろん，メインＲＡＭ128Ｋバイト，グラフィックＲＡＭ 64Ｋバイトは従来どおりの大容量をそのまま引き継いでいます。

この機種で，とくに変わったところは，これまでのＭＺ－2500シリーズに，実装となっている，データ・レコーダをはずし，デザインを一新したところです。

これだけの機能が付いて，この価格は，うれしいですね。これ１台あれば，パソコン通信，ワープロなど，数多くの用途に使用できますね。ただ，データ・レコーダがなくなったのが残念です。

問い合わせ先：〒639-11　奈良県大和郡山市美濃庄町４９２　シャープ(株)　情報システム事業本部　コンピュータ事業部「マイコンＢＡＳＩＣマガジン」係



▲シャープ「MZ-2520」

シャープから,漢字対応のポケコンPC-1605Kが新発売

「ポケコンなんて，どうせ使えないや」とか，「実用性なんてほとんどない」と思ってるキミ！今度シャープから発売されたソフト実行専用ポケコンＰＣ－1605Ｋは，その常識を打ち破ったポケコンなのです。

このポケコンは，ＰＣ－1600Ｋのソフト実行専用機で，ＪＩＳ第１水準の漢字に対応し，最大80Ｋバイトまで拡張できる容量（本体に16Ｋバイト実装）を持ち，さらに，ＲＳ－232Ｃおよび，シリアル入出力インターフェースを標準装備して，通信機能まで可能となりました。

また，４色カラー・プリンタ（ＣＥ－1600Ｐ，価格69,000円），ポケット・ディスク・ドライブ（ＣＥ－1600Ｆ，価格39,800円），32ＫバイトＲＡＭモジュール（ＣＥ－1600Ｎ，価格32,000円）など，ＰＣ－1600Ｋの豊富な周辺機器が，すべて使えます。

どうです，少しはポケコンを見なおしましたか？

問い合わせ先：〒639-11　奈良県大和郡山市美濃庄町４９２　シャープ(株)　コンピュータ事業部　商品企画部「マイコンＢＡＳＩＣマガジン係」



▲シャープのポケコンPC-1605K

シャープから,「CASL」搭載のポケコンが発売

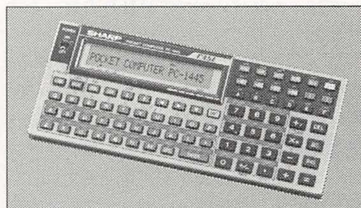
ポケコンの言語は，ＢＡＳＩＣだけだと思っている人が多いと思いますが，キミたちは，あまいゾ!!今度，シャープから発売された，ポケコン“ＰＣ－1445”（価格17,800円）には，なんと！新アセンブリ言語の「ＣＡＳＬ（COMET ASSEMBLAR LANGUAGEの略で(財)日本情報処理開発協会で開発された言語）」が搭載され，今まで，汎用（はんよう）コンピュータが中心だった，論理演算ができるようになったのです。つまり，情報処理技術者が使ってもおかしくないポケコンというわけです。

また，今年の４月の情報処理技術者試験（通産省実施）でもこの言語の採用が決定したので，この試験のための受験トレーニング用としても，使えます。

その他，おもな特徴は，数字キーに，０～９の他に16進数に対応したＡ～Ｆキーを付けた，独立16進キー。プリンタやデータ・レコーダが接続できる，内蔵インターフェースなど。もちろん，ＢＡＳＩＣもＰＣ－1400シリーズにコンパチブルのものも搭載されています。

これだけ使えて，この価格はうれしいですね。きみも，ゲームばかりしていないで，このポケコンで情報処理の勉強でも，やってみませんか？

問い合わせ先：〒639-11　奈良県大和郡山市美濃庄町４９２番地　シャープ(株)　情報システム事業本部　コンピュータ事業部　商品企画部「マイコンＢＡＳＩＣマガジン」係



▲シャープのPC-1445

シャープのX-68000が2月1日に発売決定!!

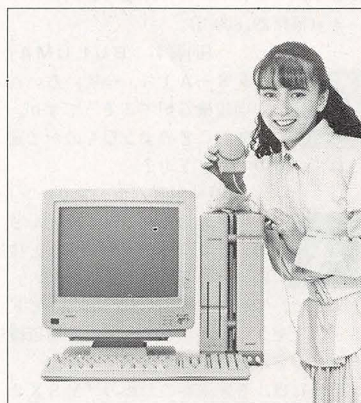
本誌86年12月号で紹介した，ＣＰＵに高性能68000を使用した夢の16ビット・パソコンＸ－68000の発売日と価格が決まりました。

発売日は，２月１日。価格は，本体（ＣＺ－600Ｃ）が 369,000円。専用15型カラー・ディスプレイ・テレビ（ＣＺ－600Ｄ／Ｂ）が129,000円です。

２Ｍバイトの大容量，豊富なＯＳ，強力な日本語処理機能，65,536色の自然色グラフィックス，ステレオ対応のＦＭ音源とＡＤＰＣＭなど，多彩な機能を持っているパソコンだけに，この価格は，うれしいですね。

このＣＰＵは，アーケード版で使われてるものと同じものだから，ひょっとすると君の実力しだいで，アーケード版にも負けないようなゲームが作れるかも？

問い合わせ先：〒329-21　栃木県矢板市早川町174番地 シャープ(株)　テレビ事業部「マイコンＢＡＳＩＣマガジン」係



▲シャープX-6800

好評のPRO-STICK限定発売！お求めはお早めに！

シグマ電子のジョイスティック“PRO-STICK(型番：SJ-9000TB)”が，好評を博し，あと残り30台となりました。ベーマガ読者だけにこっそり教えちゃうから，ジョイスティックを購入しようと考えていた人は，今すぐ，問い合わせてみよう。

PRO－STICKは，別売りのコードを変えるだけで，アタリ仕様のパソコン，ファミコン，セガ・マークIIIどれにでも接続できます。

また，トリガー・ボタンは2個付いていて，超高速連射機能付いています。驚異的な連射が可能ですよ。トリガーA，B別々に，ON，OFFもでき，スピード調整だってできるのです。

操作性，耐久性もバッチリで，なんといってもゲーム・センターと同じパーツを使っているのが強味ですね。

編集部でも，このPRO－STICKを使用していますが，これさえあれば，どんなに高速なゲームでもOKですよ。ちなみに，今月紹介している“シルフィード”も，このジョイステックを使用して行なったのです。

ただ，本体だけでは使用できないので，別売のコードが必要になります。

本体価格7,900円，別売コード（パソコン用1,480円，ファミコン用1,600円，セガ・マークIII用1,500円）となっています。

商品の注文方法などは，本誌後付広告をご覧ください。

問い合わせ先：〒673-05　兵庫県三木市志染町広野5丁目293番地 石田ビル1F　シグマ電子「マイコンBASICマガジン」係



▲シグマ電子「PRO-STICK」

コナミからMSX2ソフト 火の鳥－鳳凰編－発売

87年新春，コナミから，すごいゲームが発売される。その名も，火の鳥－鳳凰（ほうおう）編－！

都では，華やかな生活がつづいたため，人々の心は，醜くけがれていった。悪霊たちは，この欲望だらけの醜い心につけ入り，都を暗黒の世界へと変えてしまった。

その都へ，1人の仏師，「我王」が近づいて行く。この男の目的は，悪霊を封じ込めるために，火の鳥の謎を解き明かすことにあるのだ。はたして，「我王」は，平和な都を取りもどすことができるのだろうか？こんな，おどろおどろしいストーリーのゲームなのです。

ゲームの進めかたは，主人公の我王を操作して，火の鳥にまつわるアイテムと各面のキーを捜し，チェック・ポイントの八角堂に行くと，扉が開き，つぎの面に行けるというロールプレイング的なものです。

だけど，道は1本ではないし，面も直線的につながっていないので，うまくやらないとはまってしまいます。

また，敵と出合ったときは，ノミのショットで攻撃します。まさに，アクション・ゲームの要素です。

対応はMSX2用で，メガROMカートリッジです。値段は5,800円で1月下旬に発売予定です。

問い合わせ先：〒101 東京都千代田区神田神保町3－25　コナミ（株）広報宣伝課

電波新聞社から，PC-6001mkII/6601SR用「スペースハリアー」発売!!

PC－6001mkII/6601SRユーザーのキミ，喜　　　デンパ・マイコンソフトから，あの3Dシューティング・ゲームの名作「スペースハリアー」が，ついにPC－6001mkII/SRで発売されます。

「でも，PC－6001mkIIじゃ遅くておもしろくないんじゃない？」とか「グラフィックがきたないんじゃないの？」とか心配しているキミ!! 心配ご無用！これがP6？と，うたがってしまうほど，スムースで速い動きをしますよ。つまり，アーケード版の感覚で楽しめるってわけです。

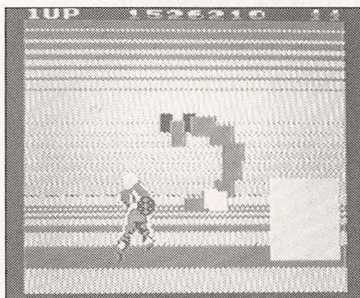
また，グラフィックスは，遠近感がよく表現されていて，とくに，敵のデカキャラが，せまって来るところなど，3D感覚に感動しますよ。

もちろん，このソフトにも，アーケード版と同じく，のりのいいミュージックも付いています。VGMファンの人は感激しますよ。

電波新聞社が，新春第1弾に，自信を持ってお送りするソフトですので，ぜひ一度プレイしてみてください。

価格は，PC－6001mkII/SR（テープ版が4,100円，PC－6601/SR用（3.5″FD版）が6,200円で，両方とも，1月中旬発売の予定です。

問い合わせ先：〒141 東京都品川区東五反田1－11－15　電波新聞社　出版販売部



▲6001mkII用スペースハリアー

ベーマガプレゼント

①SNKから，おもしろい形をしたラバー・グリップのついた，SNK特製ボールペンをなんと50名のかたに。

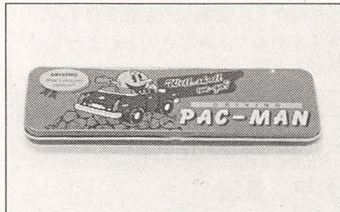
②ベーマガ編集部より，パックマンのカンペン・ケースを25名のかたにプレゼントします。

応募方法は，ハガキに①住所②氏名③年令④性別⑤職業⑥電話番号⑦所有パソコン（メーカー名，機種名）⑧希望の商品名(例：①SNKのボールペン）をはっきり書いて，2月8日（消印有効）までに，

〒141 東京都品川区東五反田1－11－15
電波新聞社　出版部　マイコンBASICマガジン編集部「ベーマガプレゼント」係までお送りください。



▲SNKのボールペン



▲パックマンのカンペン・ケース

―で・ば・ぐ―

87年1月号150ページのPC－8801mkII SR用(N88 BASIC V2モード)「THE RETURN OF RAINBOW」のリストにまちがいがありました。

プログラム・リストの600行のGOSUB 190を790に変えてください。
どうもすみませんでした。

（編集部）

楽しく考えてステキなプレゼントを!!

BMスーパー・クイズ

今月の出題者は
編さん!

今月の問題

みなさん，いかがお過ごしですか？お正月ボケだなんて言ってる君！　そんな頭では，これから私がだすクイズに答えられないですよ。いいですか。

それでは，さっそく，今月の問題です。まずは，下のお手紙と，右のイラストを見てください。

では，ここで問題ですよ。このイラストを描いてくれた人は，ベーマガでおなじみの人です。さてさて，だれなんでしょうか？つぎの3人の中から選んで，正しいと思われる番号を本誌とじ込みの「愛読者カード」の解答コーナーの数字にマルを付けてください。

①茶柱㋑たつや
②はとぽっぽ
③くりひろし

HELLO.!!　編集部の皆様。元気でやってますか？毎月毎月あれだけの記事ごくろうさまです。

僕は現在中3，はじめてベーマガにイラストが載ったのが中1のとき。するってーと私はおおかた2年半以上常連でやらしてもらってるわけですね。ベーマガを買いはじめたのは，もっと前で'83年2月号から。今や家の本棚は46冊のベーマガが占領しております。

……………………（中略）……………………

…で，イラストのほうですが，今回は「おちょくり日記」のスペシャル版を描きました。えっ？試験中なのにスゴイ余裕だねって？いえいえ，こーゆーことをしてると，あとでしっかり埋め合わせがつくんですよ。

とにかく，受験なんかに負けずガンバリますので，みなさんもおカゼをひかぬようガンバッてください。



★1月号の正解

②平　景清

★12月号の当選者

多数のご応募ありがとうございました。正解者の中から抽選で以下の方々が当選されました（正解は③でした）。

大阪府吹田市・安井政寛君／愛知県安城市・中野　淳君／東京都中野区・荒木　登君／静岡県浜松市・小野裕明君／長崎市・狩野雅信君／千葉市・大沢弘幸君／神奈川県横須賀市・菅野　進／鹿児島県大島郡・中水康夫君／宮城県仙台市・津田将勝君　大阪府門真市・岡本孝造君

以上10名

★今月の賞品

正解者の中から抽選で，DEMPAペンタン提供「©コナミ　沙羅曼蛇の便せん」を10名のかたにプレゼントします。

とってもスバラシイできで，使うのがもったいないくらいです。ふるってご応募ください。

★応募のきまり

本誌とじ込みのハガキに解答コーナーがあります。問題をよく読んで，正しいと思う答の番号にマルをつけてください。

ハガキには，住所，氏名，年令を記入し，40円切手をはって送ってください。もちろん，アンケートやOFコーナーなども書いてもいいですよ。

- **しめ切り**：2月8日
- **正解の発表**：3月号（2月8日発売）
- **当選者の発表**：4月号（3月8日発売）

DEMPAマイコンソフト製品一覧表

DEMPAマイコンソフトでは、下表の製品を発売しています。取扱店一覧表に載っているお店なら、たいてい在庫していますが、手に入らない場合は、前ページの注文書に欲しい製品名を書いてお店の人に申し込んでください。

1週間くらいで、お店に届きます。友人と相談してまとめて注文してもらうと、発送作業がはかどります。

なお、この他に、ニデコ、T＆Eソフト、ハドソン等の製品もあつかっています。それぞれの広告を見て注文してください。

お近くにお店のないかたは、通信販売も行なっています。この場合は、送料が1本240円、2本340円、3本440円(MSX、ファミコンソフトは1本200円、2本300円、3本400円)、5本以上送料サービスとなっています。なお、ゼビウスのジョイスティック付き製品及びジョイスティックの送料は1本350円です。ご注文は右記電波新聞社のソフト販売部へ、製品価格＋送料を、現金書留もしくは郵便振替にてお申込み下さい。

電波新聞社 ソフト販売部
〒141 東京都品川区東五反田1丁目11番15号
電話 (03)445-6111
大阪本社06(203)3361 金沢支局0762(63)8661
西部本社092(431)7411 京都支局075(221)8021
札幌支局011(641)5591 神戸支局078(391)5885
仙台支局0222(27)7211 広島支局082(228)5581
新潟支局0252(45)2526 高松支局0878(61)3111
関東総局0273(26)3206 下関支局0832(67)7478
松本支局0263(36)0445 熊本支局096(380)7500
静岡支局0542(54)6405 鹿児島支局0992(26)3630
名古屋支局052(261)4541

	機　種	メディア	定　価	商　品　名	その他適合機種
PC-9800シリーズ	PC-9801	FD(5" 2D)	6,800円	ギャラガ	ミュージックボード
	PC-9801F	FD(5" 2DD)	6,800円	ギャラガ	(PC-9801-14)
	PC-9801M	FD(5" 2HD)	6,800円	ギャラガ	対応
	PC-9801U	FD(3.5")	6,800円	ギャラガ	PC-9801-U-03
	PC-9801F	FD(5" 2DD)	各8,000円	Longman English Course Part 1-5	
	PC-9801UV2	FD(3.5" 2DD)	各8,000円	Longman English Course Part 1-5	
PC-8800シリーズ	PC-8801	テープ	3,800円	ゼノン	PC-8801mkⅡ
	PC-8801	テープ	3,500円	ギャラクシアン	PC-8801mkⅡ/SR
	PC-8801	テープ	3,500円	パックマン	PC-8801mkⅡ/SR
	PC-8801	テープ	3,500円	ディグダグ	PC-8801mkⅡ
	PC-8801mkⅡ	テープ	4,000円	デーモンクリスタル	PC-8801mkⅡSR
	PC-8801mkⅡSR	テープ	3,500円	パックマン	
	PC-8801mkⅡSR	テープ	3,800円	ディグダグ	
	PC-8801mkⅡSR	テープ	3,800円	グロブダー	
	PC-8801mkⅡSR	テープ	4,100円	マッピー	
	PC-8801	FD(5")	5,800円	パックマン	PC-8801mkⅡ
	PC-8801	FD(5")	5,800円	ディグダグ	PC-8801mkⅡ
	PC-8801	FD(5")	5,800円	ギャラクシアン	PC-8801mkⅡ/SR/TR/FR/MR
	PC-8801	FD(5")	5,800円	ゼノン	PC-8801mkⅡ
	PC-8801	FD(5")	6,500円	ガンマー5	PC-8801mkⅡ
	PC-8801mkⅡ	FD(5")	6,200円	デーモンクリスタル	PC-8801mkⅡ/SR/TR/FR/MR
	PC-8801mkⅡSR	FD(5")	6,000円	ゼノン	PC-8801mkⅡTR/FR/MR
	PC-8801mkⅡSR	FD(5")	5,800円	パックマン	PC-8801mkⅡTR/FR/MR
	PC-8801mkⅡSR	FD(5")	6,000円	ディグダグ	PC-8801mkⅡTR/FR/MR
	PC-8801mkⅡSR	FD(5")	6,000円	グロブダー	PC-8801mkⅡTR/FR/MR
	PC-8801mkⅡSR	FD(5")	6,500円	ガンマー5	PC-8801mkⅡTR/FR/MR
	PC-8801mkⅡSR	FD(5")	6,200円	マッピー	PC-8801mkⅡTR/FR/MR
PC-8000シリーズ	PC-8001	テープ	3,000円	ディグダグ	(PC-8801(N-BASIC))
	PC-8001mkⅡ	テープ	3,500円	ギャラクシアン	
	PC-8001mkⅡ	テープ	3,500円	パックマン	
	PC-8001mkⅡSR	テープ	3,500円	パックマン	
	PC-8001mkⅡSR	テープ	3,800円	ゼノン	
	PC-8001mkⅡSR	テープ	3,800円	ディグダグ	
	PC-8001mkⅡSR	テープ	4,000円	デーモンクリスタル	
	PC-8001mkⅡSR	テープ	4,300円	ゼビウス	
	PC-8001mkⅡSR	テープ	4,000円	ハンバーガー	
	PC-8001mkⅡSR	テープ	3,800円	グロブダー	
	PC-8001mkⅡSR	テープ	3,800円	マッピー	
PC-6000シリーズ ※すべてXE-1対応	PC-6001	テープ	3,500円	タイニーゼビウス	PC-6001mkⅡ/SR・PC-6601/SR
	PC-6001mkⅡ	テープ	3,000円	パックマン	PC-6601/SR・PC-6001mkⅡ/SR
	PC-6001mkⅡ	テープ	3,000円	ギャラクシアン	PC-6601/SR・PC-6001mkⅡ/SR
	PC-6001mkⅡ	テープ	3,500円	タイニーゼビウスマークⅡ	PC-6601/SR・PC-6001mkⅡ/SR
	PC-6001mkⅡ	テープ	3,500円	ディグダグ	PC-6001mkⅡSR・PC-6601/SR
	PC-6001mkⅡ	テープ	3,800円	ボスコニアン	PC-6001mkⅡSR・PC-6601/SR
	PC-6001mkⅡ	テープ	3,800円	グロブダー	PC-6001mkⅡSR・PC-6601/SR
	PC-6001mkⅡ	テープ	4,100円	マッピー	PC-6001mkⅡSR・PC-6601/SR
	PC-6001mkⅡ	テープ	4,100円	スペース・ハリアー	PC-6001mkⅡSR・PC-6601/SR
PC-6600シリーズ	PC-6601	FD(3.5")	5,800円	タイニーゼビウスマークⅡ	PC-6601SR
	PC-6601	FD(3.5")	5,800円	ディグダグ	PC-6601SR
	PC-6601	FD(3.5")	6,000円	グロブダー	PC-6601SR
	PC-6601	FD(3.5")	6,000円	ボスコニアン	PC-6601SR
	PC-6601	FD(3.5")	6,200円	マッピー	PC-6601SR
	PC-6601	FD(3.5")	6,200円	スペース・ハリアー	PC-6601SR

	機　種	メディア	定　価	商　品　名	その他適合機種
FM-77	FM-7	テープ	3,500円	パックマン	FM-NEW7
	FM-7	テープ	3,500円	ラリーX	FM-NEW7
	FM-7	テープ	3,800円	U-Boat	FM-NEW7
	FM-7	テープ	3,800円	ミッドウェイ	FM-NEW7
	FM-7	テープ	3,500円	ダィグダグ	FM-NEW7・※XE-7対応
	FM-7	テープ	3,800円	ギャラガ	FM-NEW7・※XE-7対応
	FM-7	テープ	3,500円	ギャラクシアン	FM-NEW7・※XE-7対応
	FM-7	テープ	3,800円	マッピー	FM-NEW7・※XE-7対応
	FM-7	テープ	4,100円	ナイザー	FM-NEW-7 ※XE-7対応
	FM-7	テープ	4,100円	バトルシティ	FM-NEW-7 ※XE-7対応
	FM-7	FD(5")	6,500円	ガンマー5	FM-NEW7
	FM-7	FD(5")	9,300円	ゼビウス(XE-7付)	FM-NEW7
	FM-77	FD(3.5")	5,800円	パックマン	FM-77AV
	FM-77	FD(3.5")	5,800円	ラリーX	FM-77AV
	FM-77	FD(3.5")	7,800円	Pコンパイラ	FM-77AV
	FM-77	FD(3.5")	5,800円	ダィグダグ	FM-77AV ※XE-7対応
	FM-77	FD(3.5")	5,900円	ゼビウス	FM-77AV ※XE-7対応
	FM-77	FD(3.5")	9,300円	ゼビウス(XE-77付)	FM-77AV
	FM-77	FD(3.5")	5,800円	ギャラクシアン	FM-77AV ※XE-77対応
	FM-77	FD(3.5")	6,000円	ギャラガ	FM-77AV ※XE-77対応
	FM-77	FD(3.5")	6,000円	マッピー	FM-77AV ※XE-77対応
	FM-77	FD(3.5")	6,200円	ナイザー	FM-77AV ※XE-77対応
	FM-77	FD(3.5")	6,200円	バトルシティ	FM-77AV ※XE-77対応
	FM-77	FD(3.5")	6,500円	ガンマー5	FM-77AV
	FM-77AV	FD(3.5")	6,000円	ディグダグ	※XE-77対応
	FM-77AV	FD(3.5")	6,000円	ドルアーガの塔	※XE-77対応
MZ-2200	MZ-2200	テープ	3,500円	パックマン	MZ-2000
MZ-1500	MZ-1500	QD	4,300円	パックマン	
	MZ-1500	QD	4,300円	ディグダグ	
	MZ-1500	QD	4,300円	マッピー	
	MZ-1500	QD	4,300円	ラリーX	
	MZ-1500	QD	4,500円	ギャラガ	
	MZ-1500	QD	4,800円	デーモンクリスタル	
	MZ-1500	QD	4,300円	ハンバーガー	
	MZ-1500	QD	4,300円	バーニン’ラバー	
	MZ-1500	QD	4,500円	グロブダー	
	MZ-1500	QD	4,500円	バトルシティー	
	MZ-1500	QD	4,500円	ナイザー	
	MZ-1500	QD	4,800円	ドルアーガの塔	
	MZ-1500	QD	4,800円	ボビンズ	
	MZ-1500	QD	4,800円	迷宮への扉	
MZ-2500	MZ-2500	FD(3.5")	6,500円	パックマン	
	MZ-2500	FD(3.5")	6,800円	ゼビウス	
	MZ-2500	FD(3.5")	8,800円	ゼビウス(XE-1b付)	
	MZ-2500	FD(3.5")	6,500円	マッピー	
	MZ-2500	FD(3.5")	6,800円	ドルアーガの塔	
	MZ-2500	FD(3.5")	6,800円	デーモンクリスタル	
X-1	X-1	テープ	3,500円	パックマン	X-1/C.CS.CK・G X-1D.ターボ.F
	X-1	テープ	3,800円	ゼノン	X-1/C.CS.CK・G X-1D.ターボ.F
	X-1	テープ	5,900円	ゼビウス(XE-1b付)	X-1/C.CS.CK・G モデル10
	X-1	テープ	4,300円	ゼビウス	X-1/C.CS.CK・G モデル10
	X-1	テープ	3,500円	ギャラクシアン	X-1/C.CS.CK・G X-1D.ターボ.F
	X-1	テープ	3,800円	マッピーニューバージョン	X-1/C.CS.CK・G X-1D.ターボ.F

	機　種	メディア	定　価	商　品　名	その他適合機種
X-1	X-1	テープ	3,800円	ハンバーガー	X-1/C.CS.CK・G X-1D.ターボ.F
	X-1	テープ	4,000円	デーモンクリスタル	X-1/C.CS.CK・G X-1D.ターボ.F
	X-1	テープ	3,800円	ギャラガ	X-1/C.CS.CK・G X-1D.ターボ.F
	X-1	テープ	3,800円	グロブダー	X-1/C.CS.CK・G X-1D.ターボ.F
	X-1	テープ	3,800円	ドルアーガの塔	X-1/C.CS.CK・G X-1D.ターボ.F
	X-1	テープ	3,800円	U-Boat	X-1/C.CS.CK・G X-1D.ターボ.F
	X-1	テープ	3,800円	バトルシティー	X-1/C.CS.CK・G X-1D.ターボ.F
	X-1	テープ	4,300円	ガンマー５	X-1/C.CS.CK・G X-1D.ターボ.F
	X-1	テープ	3,800円	バーニン゛ラバー	X-1/C.CS.CK・G X-1D.ターボ.F
	X-1	テープ	4,100円	スーパーモード ボスコニアン	X-1/C.CS.CK・G X-1D.ターボ.F
	X-1	テープ	4,100円	ホピンズ	X-1/C.CS.CK・G X-1D.ターボ.F
X-1D	X-1D	FD(3″)	5,800円	パックマン	
	X-1D	FD(3″)	5,800円	ディグダグ	
	X-1D	FD(3″)	5,800円	マッピー	
	X-1D	FD(3″)	5,800円	ゼノン	
	X-1D	FD(3″)	5,800円	ギャラクシアン	
	X-1D	FD(3″)	7,500円	ゼビウス(XE-1b付)	
	X-1D	FD(3″)	5,900円	ゼビウス	
X-1 ターボ	X-1 200ラインモード	FD(5″)	7,500円	ゼビウス(XE-1b付)	X1F/Gモデル20/30
	X-1 200ラインモード	FD(5″)	5,800円	パックマン	X1F/Gモデル20/30
	X-1 200ラインモード	FD(5″)	5,800円	ディグダグ	X1F/Gモデル20/30
	X-1 200ラインモード	FD(5″)	6,000円	マッピーニューバージョン	X1F/Gモデル20/30
	X-1 200ラインモード	FD(5″)	5,800円	ギャラクシアン	X1F/Gモデル20/30
	X-1 200ラインモード	FD(5″)	5,800円	ゼノン	X1F/Gモデル20/30
	X-1 200ラインモード	FD(5″)	6,000円	ドルアーガの塔	X1F/Gモデル20/30
	X-1 200ラインモード	FD(5″)	6,000円	ハンバーガー	X1F/Gモデル20/30
	X-1 200ラインモード	FD(5″)	6,200円	デーモンクリスタル	X1F/Gモデル20/30
	X-1 200ラインモード	FD(5″)	6,000円	ギャラガ	X1F/Gモデル20/30
	X-1 200ラインモード	FD(5″)	6,000円	グロブダー	X1F/Gモデル20/30
	X-1 200ラインモード	FD(5″)	6,000円	バトルシティー	X1F/Gモデル20/30
	X-1 200ラインモード	FD(5″)	6,500円	ガンマー５	X1F/Gモデル20/30
	X-1 200ラインモード	FD(5″)	6,000円	バーニン゛ラバー	X1F/Gモデル20/30
	X-1 200ラインモード	FD(5″)	6,200円	スーパーモード ボスコニアン	X1F/Gモデル20/30
	X-1 200ラインモード	FD(5″)	6,200円	ホピンズ	X1F/Gモデル20/30
MSX	MSX	ROM	4,500円	パックマン	XE−1b対応
	MSX	ROM	4,500円	マッピー	XE−1b対応
	MSX	ROM	4,500円	ギャラクシアン	XE−1b対応
	MSX	ROM	4,500円	ワープ＆ワープ	XE−1b対応
	MSX	ROM	4,500円	キング＆バルーン	XE−1b対応
	MSX	ROM	4,500円	ミニゴルフ	XE−1b対応
	MSX	ROM	4,500円	ラリーX	XE−1b対応
	MSX	ROM	4,500円	ディグダグ	XE−1b対応

	機　種	メディア	定　価	商　品　名	その他適合機種
MSX	MSX	ROM	4,500円	ギャラガ	XE-1b対応
	MSX	ROM	4,500円	タンクバタリアン	XE-1b対応
	MSX	ROM	4,500円	ボスコニアン	XE-1b対応
	MSX	ROM	4,500円	ハンバーガー	XE-1b対応
	MSX	ROM	4,800円	デーモンクリスタル	XE-1b対応
	MSX	ROM	4,500円	ドルアーガの塔	XE-1b対応
ファミリーコンピュータ用ソフト	ファミリーコンピュータ	ROM	4,500円	パックマン	
	ファミリーコンピュータ	ROM	4,500円	マッピー	
	ファミリーコンピュータ	ROM	4,500円	ギャラクシアン	
	ファミリーコンピュータ	ROM	4,500円	ギャラガ	
	ファミリーコンピュータ	ROM	4,500円	ディグダグ	
	ファミリーコンピュータ	ROM	4,500円	ワープマン	
	ファミリーコンピュータ	ROM	4,500円	バトルシティー	
	ファミリーコンピュータ	ROM	4,500円	バーガータイム	
	ファミリーコンピュータ	ROM	4,900円	スターラスター	
	ファミリーコンピュータ	ROM	4,900円	タッグチームプロレスリング	
	ファミリーコンピュータ	ROM	4,900円	ディグダグⅡ	
	ファミリーコンピュータ	ROM	3,900円	バベルの塔	
	ファミリーコンピュータ	ROM	3,900円	スカイキッド	
	ファミリーコンピュータ	ROM	4,900円	ガンプの謎	
ジョイスティック	X-1・PC-9801U-03対応		3,900円	XE-1b	X-1シリーズ・MSX・PC-6000シリーズ
	FM-7		6,800円	XE-7	FM-7/NEW7
	FM-77		6,800円	XE-77	FM-77/77AV
ジョイスティックコントローラー	MSX・FM-77AV・MZ-2500・PC-6001・X1		3,900円	XO−1	※アタリ仕様２トリガジョイスティック対応
ニ　デ　コ	MSX	ROM	4,900円	影の伝説	
	MSX	ROM	5,800円	アルカノイド	
	PC-8801	FD(5″)	7,500円	ビクトリアスナイン	
	PC-8801mKⅡ	FD(5″)	6,800円	ジャイロダイン	
	PC-8801	FD(5″)	7,500円	ビクトリアスナイン	PC-8801E/F
	X1	FD(5″)	6,800円	影の伝説	
T&Eソフト	MZ-2000	FD(5″)	6,800円	ハイドライドⅡ	
	MZ-2500	FD(3.5″)	6,800円	レイドック	
	MSX	ROM	5,800円	ハイドライド	
	MSX	ROM	6,400円	ハイドライドⅡ	
	PC-8801mkⅡSR	FD(5″)	7,800円	ディーヴァ	
	MSX2	FD(3.5″)	7,800円	〃	
	X1	FD(5″)	7,800円	〃	
	FM-77AV	FD(3.5″)	6,800円	レイドック	
	MSX	ROM	未定	ディーヴァ	
	FM-77AV	FD(3.5″)	7,800円	〃	
ハドソン	PC-8801mKⅡ	FD(5″)	5,800円	マリオスペシャル	
	MSX	BEE CARD	4,800円	野球狂	
	MZ-1500	QD	4,800円	ジャン狂	

DENPA / ペンタンキャラクターグッズ全国取扱店

〔北海道〕●(株)藤丸(滝川市)☎0125-22-2403●YESそうご電器5F(札幌市)☎011-214-2850〔青森県〕●電巧堂チェーン八戸本店(八戸市)☎0178-44-4111〔岩手県〕●電巧堂チェーン盛岡本店(盛岡市)☎0196-54-2772〔秋田県〕●緑屋そうご電器秋田店(秋田市)☎0188-32-1951●Cherry's(北秋田郡)☎0186-63-0495〔宮城県〕●庄子デンキコンピュータ中央(仙台市)☎0222-24-5591●電巧堂チェーンDAC東口店(仙台市)☎0222-91-4744〔福島県〕●オリエンタルパソコンショップ(福島市)☎0245-21-2101●粉又・コンピュータ駅前店(福島市)☎0245-21-2011●大竹商会(会津若松市)☎0242-26-2244●郡山西武(郡山市)☎0249-34-6161〔新潟県〕●(株)三和商会(新発田市)☎0254-22-3079●(株)三和商会新潟営業所(新潟市)☎0252-83-5155〔茨城県〕●KONAN販売(水戸市)☎0292-43-8188〔栃木県〕●小林電気(足利市)☎0284-21-0131〔山梨県〕●システムインナカゴミ甲府(甲府市)☎0552-28-3333〔群馬県〕●パソコンランド21前橋店(前橋市)☎0272-21-2721●パソコンランド21高崎店(高崎市)☎0273-26-5221●TECHNO(高崎市)☎0273-22-1300●ファミコンショップZERO(高崎市)☎0273-27-7282●(株)松野屋書店(藤岡市)☎0274-22-0344〔埼玉県〕●長崎屋北鴻巣店ドリーマー(鴻巣市)☎0485-96-6218●セルレーヴ(新座市)☎0484-78-7808〔千葉県〕●アイブックス市川店(市川市)☎0473-26-2661●多田屋サンピア店(東金市)☎04755-2-5561〔東京都〕●池袋西武マイコンショップ(豊島区)☎03-981-0111●アイブックス目黒店(品川区)☎03-473-4791●ヤマギワテクニカ店(千代田区)☎03-253-0121●クロスポイント(港区)☎03-445-8778●サンシャインゲームセンター(足立区)☎03-887-6060●東急ハンズ町田店(町田市)☎0427-28-2608●ロンアート(武蔵野市)☎0422-21-3666〔神奈川県〕●鎌倉書店(鎌倉市)☎0467-46-2619●プレイシャトー(横浜市)☎045-251-8340〔静岡県〕●すみやパソコンアイランド(静岡市)☎0542-55-8819●ゲームコーナーアップル駅南店(静岡県)☎0542-61-9109●ゲームコーナーアップル流通店(静岡県)☎0542-81-7789●ゲームコーナーアップル清水店(清水市)☎0543-51-1479●メルバⅡ.(浜松市)☎0534-64-8412●すみや沼津バイパス店(浜松市)☎0559-22-6500●システムイン吉野(藤枝市)☎0546-36-0630〔長野県〕●シマコーシステム(松本市)☎0263-26-0071●パソコンシティ2000(伊奈市)☎0265-73-6226●リッチランド(佐久市)☎0267-62-7522〔富山県〕●三共とやま本店(富山市)☎0764-42-2131●三共とよた店(富山市)☎0764-37-7733〔石川県〕●三共てらじ店(金沢市)☎0762-47-2524●ユニー加賀店バルザ(加賀市)☎07617-3-1141〔福井県〕●マイコンピット(福井市)☎0776-36-8536●マルツでんきらんど二の宮店(福井市)☎0776-27-3702●ぷらも(松任市)☎0762-76-6995●コマツパソコンセンター(小松市)☎0761-22-4672〔愛知県〕●パソコンショップΣ(名古屋市)☎052-251-8334●テクノ１Ｆ(名古屋市)☎052-581-1241●ユニー新城店1F(新城市)☎05362-3-3111〔岐阜県〕●小川無線(大垣市)☎0584-78-6387〔三重県〕●システムハウス・ラム(鈴鹿市)☎0593-82-0857〔大阪府〕●ニノミヤムセン駅前第４ビル店(大阪市)☎06-341-2031●ニノミヤムセンパソコンランドなんば(大阪市)☎06-643-3217●マイコンショップCSK(大阪市)☎06-345-2851●ニノミヤムセン本店(大阪市)☎06-643-2038●ニノミヤムセンぱそこん亭FMランド(大阪市)☎06-643-2039●ニノミヤムセンエレランド(大阪市)☎06-632-2038●ニノミヤムセン藤井寺店(藤井寺市)☎0729-39-9206●ワルツ堂ロンモール布施店(東大阪市)☎06-783-6545●(有)天勝コンピューター(東大阪市)☎06-746-1552〔奈良県〕●ニノミヤムセンパソコンランド奈良店(奈良市)☎0742-26-2003〔京都府〕●ニノミヤムセン京都店(京都市)☎075-361-9166〔兵庫県〕●ニノミヤムセン姫路店(姫路市)☎0792-88-2363●ニノミヤムセン今宿店(姫路市)☎0792-94-5363●せいでん明石本店(明石市)☎078-917-5555〔和歌山県〕●ニノミヤムセン和歌山店(和歌山市)☎0734-32-5121〔広島県〕●松本無線パーツ(広島市)☎082-243-4451●ファミコンランドドンキー(広島市)☎082-248-0625●オフィスA1(呉市)☎0823-25-8086〔島根県〕●石見電業社(益田市)☎08562-2-0396〔山口県〕●ヨツキテレホン(新南陽市)☎0834-62-4111内76〔香川県〕●野田屋電機(高松市)☎0878-51-4545〔徳島県〕●都電機商会(徳島市)☎0886-22-2134〔愛媛県〕●マイコンハウス(松山市)☎0899-47-0765〔高知県〕●マイコンショップボーイズ(中村市)☎08803-4-2184〔福岡県〕●(株)デオニー(北九州市)☎093-551-6339●MYパソコンショップ王条(太宰府市)☎092-923-3434〔佐賀県〕●ZERO1(唐津市)☎09557-2-5883〔長崎県〕●石丸文行堂(長崎市)☎0958-28-0140〔大分県〕●(株)トキハマイコンコーナー(大分市)☎0975-38-1111〔鹿児島県〕●ベスト電器パソコン館(鹿児島市)☎0992-23-2081●スーパーエキスプレスdo-ing木場茶屋(川内市)☎0996-20-5335

自分がつくる！
パソコンがつくる!!

自分の教材がつくれる

便利な勉強道具！
大工さんシリーズ!!

英語大工さん

PC-98向のシステム版は、学校や塾でも、簡単！ 便利！ と評判です

家庭で、学校で、塾でご利用いただいています。

大工さんシリーズは、買ったその日からすぐ使えます。生徒でも先生でも誰でも、たのしいカラーのドリルが簡単に作れます。

英語大工さん

基本英文では穴埋式の文法問題も作れます

期末テストの前、どうしても単語が覚えられない…そんなときにはこの英語大工さんが大活躍！

プログラムは〔単語熟語／不規則動詞変化／形容詞副詞の比較変化／名詞代名詞の単数複数形／基本英文〕の5本が入ってます。

地理大工さん

日本と世界の白地図18枚がついてます

地理大工さんの特長は何と言ってもこの地図登録。誰でも簡単に地図が作れ、マウスもデジタイザーも使わずに1枚がおよそ30分ぐらいで「できあがり！」。プログラムは〔日本地図あり／地図なし／世界地図あり／地図なし〕の4本が入ってます。

歴史大工さん

江戸時代以前の地図に史実をプロットできます

年号を覚えるのは誰でも苦痛。これをすんなりとこなしてしまえる嬉しい歴史大工さん。ヒント登録を使って年号を語呂あわせで覚えてしまおう。歴史の中の人物名・史実・時代など必要に応じて登録しておけば試験勉強もラクラク。年表日本史・年表世界史のほかに地図を使って史実をプロットできる地図日本史・地図世界史もあります。

国語大工さん

小学生も使えます

国語の基本は漢字。そこで国語大工さんの最初のプログラムは漢字の読み・書きです。読みはいいとしても、書きはパソコンでどうする？　ワープロの要領で漢字を答えます。

プログラムは〔漢字／類義語・対義語／熟語の意味／短文〕の4本。このほかに有名な俳句や自作の俳句を登録して遊ぶ俳句プログラム(付録)も付いています。

数学大工さん

図形編

グラフィック・エディターを内蔵しているので、自分の好きな図形を描くことができる。

プログラムは三角形・円・自由テーマ等5本。ワープロには分数・2乗・ルート・不等号などの数学記号も入っていて容易に使える。

計算大工さん

小1から小6までの計算練習ができます

整数・小数・分数の四則計算を豊富なコースで訓練できるソフト。問題をパソコンに自動生成させることもできる。特長は、筆算か暗算か選べる・記録に挑戦するコースがある・くり上りくり下りの有無、余りの有無が選べるなど。フロッピーは上巻（整数小数）下巻（分数）の2枚が入ってます。

アフターサービスと品質保証を徹底します！

1.バックアップFDの実費提供、バージョンアップ時の優遇。
2.追加御注文(同一商品)の割引、学校、塾の御要望にお応えします。
3.品質の完全保証。フロッピー：TDK製、バインダー：コクヨ製

はげまし文＆キャラクター

どの大工さんも自分をはげます好きなことばを入力できます(国語大工さんの例)

好きなキャラクターを選べます。

ご案内

PC-9800向のシステム版は、学校や塾の御要望にお応えしたもので、標準版に比較して次の3点が機能アップされております。
①約4000語の登録ができる高速の辞書機能が付いた。(標準版は無し) ②2ドライブ方式を採用し、ユーザーはデータフロッピーの作成やコピーが自由にできる（標準版は1ドライブ）③かなとローマ字で漢字入力ができる(標準版はかなでの漢字入力) ……とより便利な勉強道具になりました。

○：標準版発売中　S：システム版発売中　開：開発中

機種＼教科	中学生・高校生向						小学生向		
	英語大工さん	地理大工さん	歴史大工さん	国語大工さん	数学大工さん 図形編	数学大工さん グラフ編	計算大工さん	漢字大工さん 読み方編	漢字大工さん 書き方編
PC-8800シリーズ	○	○	○	○	○	開	○	開	開
PC-9800シリーズ	S	S	S	S	S	開	○	開	開
FM77/AVシリーズ	○	○	○	○	開	開	○	開	開
構成	5"or3.5"FD 1枚(S版は2枚)＋詳細マニュアル＋上質ケース						FD 2枚組 他は左に同じ		
定価	○標準版　各5000円 Sシステム版　各8000円						各8000円		

※送料240円、2点以上のご注文は無料

主要機能：登録／削除／訂正／出題／採点／ヒント提示／再出題／励まし文／キャラクター／正解提示／成績記録／登録データ表示／日本語入力

カタログ：ハガキまたは電話でご請求ください。(本誌名、お持ちの機種、電話番号、ご職業をご記入ください。)

購入申込：ハガキまたは電話でご注文ください。(代金は到着後払い可)
又は、全国有名店にご注文下さい。都内では、CVA(秋葉原)ヤマギワ（秋葉原）西武デパート（池袋）J&P（渋谷）ニック（池袋）などでお求めになれます。

◆お試めしいただけます→東京：NEC C&Cセンター(秋葉原　TEL 03-254-9211)大阪：NEC Bit-INN OSAKA（難波日興ビル TEL 06-213-8715）

人とコンピュータを考える
ヒューマン ソフト
〒170 東京都豊島区東池袋2-62-8-902
☎03-981-7822

エニックス通信

発行元：㈱エニックス
〒160
東京都新宿区西新宿8-20-2

MSX版 軽井沢誘拐案内

ひたすら娯楽に徹したミステリー大作 君は軽井沢に愛を見たかっ!?

――春。軽井沢。恋人・久美子の別荘を訪れた僕を待ちかまえていたのは、誘拐事件。彼女の妹・なぎさが、買い物に出たまま帰らない。一体、なぎさに何が起ったのか？教会の神父の意外な言葉。そして、ドライブインで彼女と会っていた男とは？僕は名探偵となって、彼女の行方を追う。――

発売以来大人気の堀井雄二のロマンチック・ミステリー「軽井沢誘拐案内」が、いよいよMSXに登場したのだ。今回は、移植を担当してくれた日浅庄司氏に電話でお話をうかがったにゃん。リーンリンリーン、ラ・ブ・コール！

NEKO もしもし、こちらエニ通・突撃インタビューです！
少々、お話を聞かせて下さい…アレ？（なぜか、日浅氏の返事がニブイ。）
も、もしかして、寝てらしたのでしょうか？

日浅 ……はい。(ひえーっ、ごめんなさい、日浅さん）ま、いいですよ。ハハハ…。

NEKO す、すいません。(日浅さんの優しい声に、気をとり直してずーずーしくインタビュー続行。)それでは、まず、軽井沢の移植完成おめでとうございます。さぞかし長くてつらーい日々を過ごしたことでしょうネ？

日浅 '85年の11月ごろから、約一年がかりの仕事でした。(MSX版軽井沢は、86年12月発売。)

NEKO 完成真近1・2週間の追い込みはすごかったですねー。何度も〝おーっ、バグが出たぁ！〟とうちの社員が日浅さんちにふっとんで行きましたよね。

日浅 いや、たいしたことないです。普通ですよ。追い込みだったら、ザースのときの方がすごかったです。2ヵ月続きましたから。(そう、彼は、ザースのMSX版移植者でもあるのです。)



NEKO 睡眠時間なんてどうでした？

日浅 いくつか睡眠の取り方にパターンがあって、12時間ねて、40時間ぶっ通し、というのがいいですね。(さらっと、クールに。)

NEKO ……ス、スゴイ。ところで、MSX版への移植で苦労した点は？グラフィックとか？

日浅 絵は時間をかければできますから、特に大変なことはなかったです。色っぽいシーンも無事クリアしました。ただ、MSXの規格がうんたら、かんたらで、割込みが、VDBが、……というわけで、むずかしかったですネ。（くーっ、日浅さんの丁寧な説明もねこにはチンプンカンプン、ごめんっ）

NEKO それでは、エニックスとの出会いを聞かせて下さい。

日浅 移植者募集の広告を見て応募しました。今回の軽井沢は、MSX版ザースに続いて2作めです。(なお、現在もエニックスでは移植者を募集しています。腕に自信のあるキミ、チャンスだヨッ。)

NEKO 移植はMSX専門ですか？

日浅 いや、なんでもやります。どんどんお声をかけて下さい。どーんどん!!

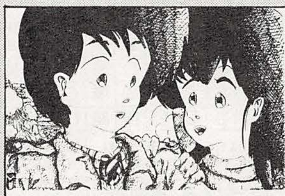
NEKO どうもありがとうございました。ぐっすりおやすみ下さい。

さて、このMSX版軽井沢は、ロムカセットででるのです。今まで、エニックスのMSX用ソフトはテープ版が多かったけど、これで、ロードがらくちんになるにゃん。それにしても、昨今のMSX人気はスゴイ。エニックスの昨年度売り上げでもライーザ、ナンパストリートなど上位にバンバンくいこんでるのだ。優良株だにゃん。

この軽井沢というゲームは、一度始めるとグングン中に引き込まれちゃう。第一章では、恋人・久美子との会話を楽しみながら、事件にまきこまれていく導入部。第2章、4章、5章では、謎ときのアドベンチャー、そして第6章はもちろんあなたが主人公のロールプレイング。

次から次へと、新しい展開があってあきさせないのだにゃん。ぜひこのロマンチック・ミステリー〝軽井沢誘拐案内〟にトライしてなぎさちゃんを助けだして下さい。
待ってるぜ。

エニックス展



スプラッタ人間、村田秀二に告ぐ、早く住所知らせておくれ。
兵庫県　村田秀二クン



テヘッ、今年はアタシの年なんだな！
石川県　M.ゆうみチャン



久々の登場、れくさん。相かわらずキレイな線です。
茨城県　深咲れく嬢



左下のなぜかアセッている犬に注目。
福岡県　RNKクン



フフフ…似てるよーな似てないよーな。
埼玉県　毛呂久クン

おれにもいわせろ！

★ベーマガ12月号の「おれにもいわせろ！」のコーナの「ドラクレ」とは、もしかしたら「ドラクエ」のことでは……？
エニックスグッズ下さい。 （東京都　山口順平クン）

☆う、見つかってしまったか…。早速エニックスグッズお送りします。

★軽井沢誘拐案内、面白〜い。ワールドゴルフ、リアル〜。ウイングマン2、グラフィックがいい〜。これだけほめればいいかな？
（埼玉県　今井直太クン）

☆ど〜もありがとにゃん。お礼にねこのキッスを送るゾ。ぶっちゅっ。

★おれはこのごろ思うんだが、なぜかMSX2には妙〜にエニックスのソフトが少ないと思うのだ!!なぜ、エニックスはMSX2に力を入れてくれんのだ。ちくしょう!!よーく聞け、いいかー、絶対にMSX2に〝北斗の拳〟、〝ドラクエII〟をだせ!!もし出なかったらエニックスのソフト買ってや〜んないから。プン。
（岩手県　エニックス大好きクンより）

☆そんなことを言わないで、待っててにゃん。これからどんどん新しいものが開発されるようがんばりマス。なお、ファミコン「ドラクエII」も発売真近。楽しみにしててちょ。

お手紙ください

エニ通では、皆さんのイラスト、ご意見など楽しいお便りを募集しています。応募はぜひハガキでお願いします。イラストは、カラーよりも白黒で濃淡の強いものがベター。
エニ通は皆さんがつくるページです。ボツを恐れず、ドンドン出してちょ。
採用分には、エニックスグッズをプレゼントします。

編集後記

新年あけましておめでとうにゃん！昨年はいろいろお世話になりにゃんした。つたないねこの文章を読んでくれる方がいるかと思うとホントうれしいのですにゃん。
ねこの今年の目標は、一人でねずみをつかまえられるようになること。なーんて冗談、冗談。うーん、何かいっしょうけんめい打ち込めることを見つけたいな。とにかくことしもエニックスとエニ通をヨロシク！

あなたのたいせつな目を守ります

玩具店、家電店、マイコンショップ、他
お買い求めは今すぐ!

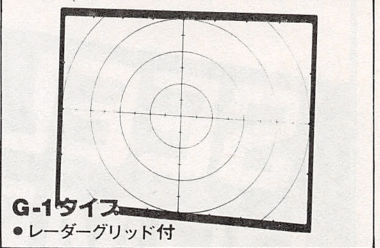
HI-SCORE FILTER®
ハイスコアフィルター 14・15インチタイプ兼用

ファミコン・パソコン専用

目にやさしい特殊フィルターだから長時間プレイしても目が疲れない!

テレビ画面から出ている紫外線が、きみの目を強く刺激し続けて、視力を低下させたり、可性近視にしています。
ファミコンやパソコンを、長時間連続して楽しむ場合は、必らず「ハイスコアフィルター」を取付けるとともに、適度に休みながら楽しむようにしよう!





ハイスコアフィルターの特長

1. ブラウン管からでている有害な紫外線を100%カット!

目の疲労を防ぎ、いつでも疲れず楽しくプレイができます。

2. 可視光線の約40%を吸収!

必要以上に近づいてプレイしていても、適正距離を守っているのと同じ効果が得られます。仮性近視もこれでストップ。

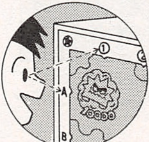
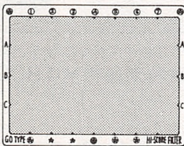
3. フリッカ(画面のゆれ)を完全に防ぎます!

キャラクターなどの細かなゆれやチラツキを防止し、いつでも鮮明画面。

レーダーイメージで楽しみながら高得点を獲得できるぞ! きみもファミコン博士になってみないか!

G-0タイプ
●位置表示マーク付

位置の確認がかんたん特殊マーク付タイプ

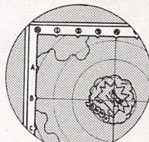
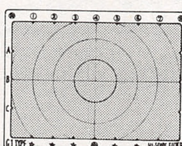



¥4,800

タテマーク(A・B・C)とヨコマーク(1〜7)を目印にすれば、キャラクターや図形の位置がバッチリわかります。

G-1タイプ
●レーダーグリッド付

レーダー感覚の特殊グリッド付だから迫力満点

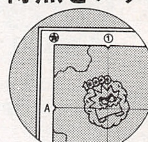
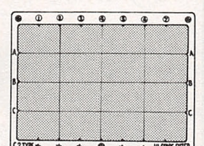



¥4,800

レーダーイメージの特殊グリッドが、きみのシューティングゲームをよりリアルなものにしてくれるぞ。もちろん適キャラの位置確認だってかんたんだ。

G-2タイプ
●ストレートグリッド付

プレイするたびに確実に得点をアップ

¥4,800

タテヨコにはいったストレートグリッドで、キャラクターたちをガッチリと確認。どんなにてごわい敵キャラだって、もうにがさない。

光興業株式会社 営業本部 〒542 大阪市南区谷町9丁目2番14号 ☎(06) 768-4747(代)
本社・工場 〒610-03 京都府綴喜郡田辺町飯岡 ☎(07746) 2-2960(代)

パソコン人間の目を守る。

技術の東レが開発したコンピュータ専用
ハイコントラストレンズ使用

SEELEX COMPUTER GLASS

- コントラストの向上によって明るさを60%にセーブした見やすく、疲れない画面が得られます。
- 文字の揺れ(フリッカー)現象がなくなります。
- 家庭用テレビにも大いに効果があります。

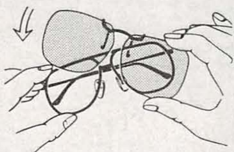
視力障害解消!

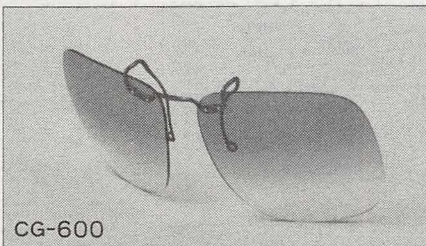
オフィスコンピュータやパソコンの急速な普及にともない、それらのディスプレイ装置(VDT＝ビジュアル・ディスプレイ・ターミナル)の操作による目の疲れや肩こり、また精神障害まで、新しい職業病として注目を集め、新聞・テレビなどでもとりあげられて社会問題となっています。
シーレックスでは、東レ・レンズ開発研究所との共同開発による「ハイコントラストレンズ」を完成。快適なコンピュータ・ディスプレイ操作を、可能にしたのが『シーレックス・コンピュータグラス』です。その優れた特徴は、レンズ基材内部とレンズ表面に特殊加工を施し、ディスプレイから発散される目に有害な光線を、完全に吸収カットします。文字のちらつき(フリッカー)をなくし、カラー画像の色相をそこねないレンズ色です。また、装着感のよいフレームで、メガネをかけなれない人にも安心。眼精疲労を防ぐ、画期的なメガネです。

度付きメガネにクリップレンズ

- 取り付け取り外しがワンタッチ

新発売





(どんな形の眼鏡にも装着できるフリーサイズです。)
CG-600￥6,000を**特別価格￥4,800** 布製ケース付(送料込)

軽る〜いカーボン新登場!

カーボンファイバー(炭素繊維)は、宇宙工学材料として開発された素材で、軽さと強さ、しなやかさが特性です。いまやロケットをはじめ、さまざまなスポーツ用品にも活用されています。まさに、コンピュータグラスフレームにもぴったりの特性です。



(小学生までのお子様及び中学生・女性の方でも顔の小さい方は、Sサイズとご指定下さい。)
CG-1000￥13,000を**特別価格￥9,800** ハードケース付(送料込)

コンピュータグラスのベストセラー



(男性・女性・大人・子供の区別なくご使用出来るフリーサイズです。)
CG-400￥6,000を**特別価格￥4,800** ハードケース付(送料込)

- 郵便番号
- 住　所
- 氏名・捺印
- 年　齢
- TEL

CG-400,CG-1000或いはCG-600購入と明記の上お送り下さい。

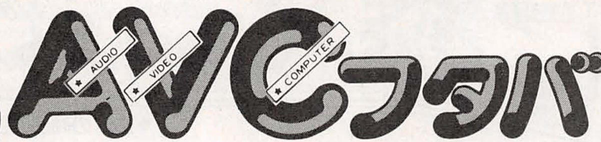
〒910
福井市二の宮5丁目14－3
㈱シーレックスサングラス
CG事業部M係

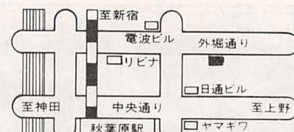
通信販売をご利用下さい!!

お申し込みは左記要領でハガキでどうぞ。
商品到着後、郵便振替で1週間以内にお支払い下さい。

seelex
株式会社シーレックスサングラス
本社/〒910 福井市二の宮5丁目14-3 ☎(0776)25-2111代
営業所/東京・大阪・名古屋・九州・福井・東北・新潟・北海道







AVCフタバ電機
〒101 東京都千代田区外神田2-9-8
外神田ユニオンビル601号

●CASIO
これからパソコンを始める方のために最適
AVCお年玉セール
楽しい拡張オプションも豊富(最大60KBまで可)
旧価格¥29,800
PV-7 MSX 特価¥10,000

今すぐ もよりの電話から	名古屋 052-452-3271
札幌 011-611-5104	大阪 06-311-3931
仙台 022-264-3704	広島 082-295-6873
新潟 0252-75-4175	福岡 092-481-2494

8ビットパソコン比較表=君の目的に合せて選ぼう!

メーカー	型番	標準価格	現金価格	36回均等	動作クロック	メインRAM	グラフィックRAM	フロッピーディスク	漢字	カラー表示	サウンド機能	文字表示	熟語変換	スーパーインポーズ	備考
NEC	PC-8801FH/30	¥168.000	¥135.000	¥4.650	8MHz/4MHz	64KB	48KB	320KB×2	第一、二水準	512色中8色	8オクターブ三重和音	4050文字	○	△	ビデオアートボードPC-TVによりスーパーインポーズ可能
	PC-8801FH/20	¥138.000	¥110.000	¥3.789	〃	〃	〃	320KB×1	〃	〃	〃	〃	○	△	
富士通	FM-77AV20-2	¥168.000	¥130.000	¥4.478	2MHz	128KB	96KB	3.5"640KB×2	第一水準	4096色	〃	〃		△	
	FM-77AV20-1	¥138.000	¥107.000	¥3.686	〃	〃	〃	3.5"640KB×1	〃	〃	〃	〃		△	
SHARP	X1turboIII	¥168.000	¥126.000	¥4.340	4MHz	64KB	〃	1MB×1	第一、二水準		〃	〃	○	○	
	X1turboII	¥178.000	¥106.000	¥3.651	〃	〃		320KB×2	第一水準		〃	〃	○	△	カラーイメージボードによりスーパーインポーズ可能
	X1G M30	¥118.000	¥ 86.000	¥2.962	〃	〃	48KB	〃		8色	〃	2000/4050		△	

上位機メーカー	型番	標準価格	現金価格	36回均等	動作クロック	メインRAM	グラフィックRAM	フロッピーディスク	漢字	カラー表示	サウンド機能	文字表示	熟語変換	スーパーインポーズ	マウス	備考
NEC	PC-8801MH	¥208.000	¥167.000	¥5.752	8MHz/4MHz	192KB	48KB	1MB×2	第一、二水準	512色中8色	8オクターブ三重和音	4050文字	○	△		
富士通	FM-77AV40	¥228.000	¥175.000	¥6.028	2MHz	128KB	96KB	3.5"640KB×2	〃	26万色	(ステレオ)〃	〃	○	△		
SHARP	X1turbo Z	¥218.000	¥164.000	¥5.649	4MHz	64KB	96KB	1MB×2	〃	4096色	〃	〃	○	○	○	
	Super MZ V2	¥199.800	¥150.000	¥5,167	6MHz/4MHz	256KB	128KB	3.5"640KB×2	〃	256色	〃	〃	○	△		

16ビット機本体

NEC	標準価格	現金価格	36回均等	48回均等
PC-98LT/1	¥238,000	¥189,000	¥ 6,510	¥ 5,119
PC-98LT/2	¥288,000	¥230,000	¥ 7,922	¥ 6,230
PC-9801UV2	¥318,000	¥225,000	¥ 7,750	¥ 6,093
PC-9801VX0	¥353,000	¥280,000	¥ 9,644	¥ 7,583
PC-9801VX2	¥433,000	¥338,000	¥11,642	¥ 9,154
PC-9801VX4	¥693,000	¥550,000	¥18,944	¥14,896
PC-9801VM21	¥390,000	¥300,000	¥10,333	¥ 8,125
PC-98XL/1	¥495,000	¥395,000	¥13,605	¥10,698
PC-98XL/2	¥575,000	¥450,000	¥15,500	¥12,187
PC-98XL/3	¥835,000	¥670,000	¥23,078	¥18,146

拡張機

NEC PCシリーズ対応

Logitec	標準価格	現金価格	24回均等	36回均等
LFD-591	¥168,000	¥135,000	¥ 6,638	¥ 4,650
LFD-590	¥158,000	¥111,000	¥ 5,458	¥ 3,823
LFD-580	¥148,000	¥104,000	¥ 5,113	¥ 3,582
LFD-550II/PC	¥ 98,000	¥ 65,000	¥ 3,196	¥ 2,293
LAND				
LHDU-40	¥380,000	¥328,000	¥16,126	¥11,298
LDS-5UV	¥ 78,000	¥ 66,000	¥ 3,245	¥ 2,273
TEC				
FH-506PC	¥ 71,600	¥ 62,000	¥ 3,048	¥ 2,136
FU-506PC	¥148,000	¥128,000	¥ 6,293	¥ 4,409
HDS-201	¥238,000	¥205,000	¥10,079	¥ 7,061
HDS-5402W	¥398,000	¥343,000	¥16,864	¥11,814
HDS-520	¥448,000	¥386,000	¥18,978	¥13,296
HDS-540	¥598,000	¥516,000	¥25,370	¥17,773
STS-5200	¥220,000	¥189,000	¥ 9,293	¥ 6,510

SHARP X1、X1turboシリーズ対応

SHARP				
CZ-520F	¥118,000	¥ 92,000	¥ 4,523	¥ 3,169
CZ-502F	¥ 99,800	¥ 78,000	¥ 3,835	¥ 2,687
CZ-503F	¥ 49,800	¥ 38,000	¥ 1,868	——
CZ-300F	¥ 79,800	¥ 63,000	¥ 3,098	¥ 2,170
CZ-51F	¥ 39,800	¥ 31,000	¥ 1,524	——
CZ-52F	¥ 34,800	¥ 27,000	¥ 1,328	——
CZ-31F	¥ 59,800	¥ 47,000	¥ 2,311	——
CZ-501H	¥348,000	¥261,000	¥12,832	¥ 8,990
CZ-501H	¥258,000	¥194,000	¥ 9,538	¥ 6,682

その他の周辺機器

NEC PCシリーズ対応

NEC	標準価格	現金価格	12回均等	24回均等
PC-1N502	¥ 99,800	¥ 84,800	¥ 7,844	¥ 4,169
PC-8801-17	¥ 49,800	¥ 40,000	¥ 3,700	¥ 1,967

SHARP X1、X1turboシリーズ対応

SHARP				
CZ-8BS1	¥ 23,800	¥ 19,800	——	——
CZ-8BV1	¥ 39,800	¥ 32,000	¥ 2,960	¥ 1,573

●分割回数は3回〜48回まで自由に選べます。

CRTディスプレイ

NEC PCシリーズ他対応

NEC	標準価格	現金価格	12回均等	24回均等
PC-TV453	¥138,000	¥109,800	¥10,083	¥ 5,359
PC-TV352	¥115,000	¥ 92,000	¥ 8,510	¥ 4,523
PC-KD853	¥118,000	¥ 89,000	¥ 8,233	¥ 4,376
PC-KD854	¥ 89,800	¥ 68,000	¥ 6,290	¥ 3,343
PC-KD862	¥ 99,800	¥ 80,000	¥ 7,400	¥ 3,933
SHARP				
CU-14A4	¥ 89,800	¥ 58,000	¥ 5,365	¥ 2,852
CU-14G2	¥ 84,800	¥ 64,000	¥ 5,920	¥ 3,147

富士通AVシリーズ対応

富士通				
FMTV-154	¥138,000	¥107,000	¥ 9,898	¥ 5,261
FMTV-153	¥108,000	¥ 84,000	¥ 7,770	¥ 4,130
FMTV-152	¥ 89,800	¥ 70,000	¥ 6,475	¥ 3,442
FMTV-211	¥185,000	¥143,000	¥13,227	¥ 7,031
SHARP				
CU-14FA	¥ 49,800	¥ 38,000	¥ 3,515	——

SHARP X1、X1turboシリーズ対応

SHARP				
CZ-600D	¥129,800	¥ 98,000	¥ 9,065	¥ 4,818
CZ-870D	¥109,800	¥ 83,000	¥ 7,676	¥ 4,081
CZ-820D	¥ 79,800	¥ 60,000	¥ 5,550	¥ 2,950
MZ-1D22	¥108,000	¥ 76,000	¥ 7,030	¥ 3,737
MZ-1D24	¥128,000	¥ 97,000	¥ 8,973	¥ 4,761

プリンター

NEC PCシリーズ対応

NEC	標準価格	現金価格	24回均等	36回均等
PC-PR201V	¥298,000	¥238,000	¥11,701	¥ 8,198
PC-PR201F	¥188,000	¥148,000	¥ 7,277	¥ 5,098
PC-PR201TL	¥135,000	¥107,000	¥ 5,261	¥ 3,686
PC-PR101F	¥158,000	¥125,000	¥ 6,146	¥ 4,306
PC-PR101TL	¥ 79,800	¥ 64,000	¥ 3,147	¥ 2,204
PC-PR102TL	¥ 50,000	¥ 40,000	¥ 1,967	¥ 1,378
SEIKOSHA				
SL-80MK	¥118,000	¥ 85,000	¥ 4,179	¥ 2,928
EPSON				
AP-80K	¥ 72,800	¥ 54,000	¥ 2,655	¥ 1,860
VP-135K	¥158,000	¥120,000	¥ 5,900	¥ 4,133
Star				
TR-24CL	¥ 69,800	¥ 54,000	¥ 2,655	¥ 1,860
brother				
M-1724P	¥148,000	¥117,000	¥ 5,753	¥ 4,030

SHARP X1、X1turboシリーズ対応

SHARP				
CZ-8PC1	¥ 69,800	¥ 55,000	¥ 2,704	¥ 1,894
CZ-8PP2	¥ 54,800	¥ 19,800	——	——
Star				
AR-2400	¥193,000	¥150,000	¥ 7,375	¥ 5,167

富士通AVシリーズ対応

EPSON				
VP-135K	¥128,000	¥ 96,000	¥ 4,720	¥ 3,307

MSX2

SONY	標準価格	現金価格	12回均等	24回均等
HB-F500	¥128,000	¥100,000	¥ 9,250	¥ 4,917
HB-F900	¥148,000	¥119,000	¥11,008	¥ 5,851
HB-F1	¥ 32,800	¥ 27,000	——	——
National				
FS-5500F2	¥228,000	¥173,000	¥16,003	¥ 8,506
FS-4700F	¥158,000	¥124,000	¥11,470	¥ 6,097
FS-A1	¥ 29,800	¥ 25,000	——	——

モデム

		標準価格	現金価格	10回均等
NEC	PC-CM201	¥24,800	¥24,000	——
EPSON	SR-120AT	¥49,800	¥39,800	¥ 4,378
AIWA	PV-A20	¥29,800	¥29,000	——
SHARP	CZ-8TM2	¥49,800	¥40,000	¥ 4,400



Model 30 セット

CZ-822C<本体> ¥118,000
CZ-820D<モニタ> ¥79,800
CZ-8PP2 (カラープロッタプリンタプレゼント) ¥54,800
CZ-123PF (ソフト—ヨコズナプレゼント) ¥19,800
定価合計¥272,400

AVC特価 ¥158,000
お支払例 ㊒¥6,920
¥5,400×35回

NEC PC-8801mH セット

PC-8801MH<本体> ¥208,000
CU-14A4<モニタ> ¥89,800
定価合計¥297,800

AVC特価 ¥224,000
お支払例 ㊒¥8,260
¥7,700×35回

●セットの組合せは自由!広告に出ていない他の機種はお問合せ下さい。

頭金なし 手軽な電話クレジット	**カレッジクレジット** 保証人なし。但し満20才以上の学生の方。	**納期** 通常の場合、当社に申込書が到着後1週間以内。特に人気のある商品で品薄の場合、少々納期が遅れる場合もありますので御了承下さい。
製品先取り お支払いは約1〜2カ月後から。	**低金利クレジット** 1回の支払は2,700円以上で3〜48回。ボーナス併用も可	**完全保証** すべてメーカー保証書付 アフターケア万全。
無料配送 全国どこでも無料配送。	**全国セッティング** ご注文の際、お申し付け下さい。 別途料金	**18才未満の方** ご両親が代理購入者としてお申し込み下さい。

AM10時からPM11時まで受付 日曜・祝日も営業

●セットの組合せは自由! 広告に出ていない他の機種はお問い合わせ下さい。

満足感に添える安さが

※広告の商品で品切れの場合はご容赦下さい。

機能充実・使いこなすほど価値がある。選ぶのは君だ！

富士通 FM77AV40

★320×200ドット26万色の"彩鮮端"グラフィックスを実現
★JIS第2水準漢字ROM・辞書ROMを標準実装
★640Kバイト3.5インチマイクロフロッピィ2台内蔵



FM-77AV40(本体) 標準価格 ¥228,000
カラーCRTテレビ-15SD 標準価格 ¥138,000
定価合計 ¥366,000

特別価格販売中

NEC PC-8801MH

★新CPU採用によるハイスピード処理
★メインメモリ192Kバイト，JIS第2水準漢字ROM標準実装
★1Mバイト5インチフロッピィ2台内蔵



PC-8801MH 標準定価 ¥208,000
PC-KD862 標準価格 ¥99,800
定価合計 ¥307,800

特別価格販売中

SHARP X1 turbo Z

★アナログカラーイメージボード内蔵・4096色対応ニューテロッパ機能
★ステレオタイプ8オクターブ8重和音FM音源を搭載
★1Mバイト5インチフロッピィ2台内蔵・マウス標準装備



CZ-880C 標準価格 ¥218,000
CZ-600D 標準価格 ¥129,800
定価合計 ¥347,800

特別価格販売中

富士通 FM77AV20

★4096色同時発色(320×200ドット)
★640Kバイト3.5インチマイクロフロッピィ内蔵



FM-77AV20-2(2ドライブ) 標準価格 ¥168,000
カラーCRTテレビ-15S 標準価格 ¥108,000
定価合計 ¥276,000

特別価格販売中

NEC PC-8801FH

★新CPU採用によるハイスピード処理
★メインメモリ64Kバイト，JIS第2水準漢字ROM標準実装
★320Kバイト5インチフロッピィ2台内蔵(model 30)



PC-8801FH model 30 標準価格 ¥168,000
PC-KD862 標準価格 ¥99,800
定価合計 ¥267,800

特別価格販売中

SHARP Super mz V2

★さらに使いやすくなった通信ソフト"テレホンソフト"V2.0装備
★メインメモリ256Kバイト標準実装
★JIS第2水準漢字ROM・辞書ROM搭載



MZ-2531 標準価格 ¥199,800
MZ-1D22 標準価格 ¥108,000
定価合計 ¥307,800

特別価格販売中

NEC PC-98LT

★1Mバイト3.5フロッピィ1台内蔵
★640×400ドット大型液晶ディスプレイ搭載
★ユーザーズメモリ384Kバイト・JIS第2水準漢字ROM



PC-98LT model 1 標準価格 ¥238,000
PC-98LT model 2 (プリンターセット) 標準価格 ¥288,000

特別価格販売中

NEC PC-9801VM21

★ユーザーズメモリ640Kバイト標準実装
★一段と強力になった多彩なグラフィック機能
★1Mバイト5インチフロッピィ2台内蔵



PC-9801VM21 標準価格 ¥390,000
PC-KD854 標準価格 ¥89,800
定価合計 ¥479,800

特別価格販売中

NEC PC-9801VX2

★CPUはV30と80286を標準搭載
★640Kバイトの大容量メモリを実装
★高速・多彩なグラフィック機能



PC-9801VX2 標準価格 ¥433,000
PC-KD854 標準価格 ¥433,000
定価合計 ¥522,800

特別価格販売中

やさしい日本語データベース

MANYO 万葉

¥29,800

NEC PC-9801E, M2, VM0, VM2, UV2, 3.5"・5"2HD・8"2D

MANYOの特徴

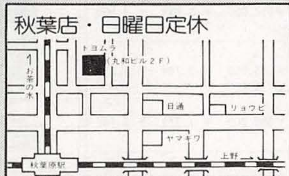
☆カードと一覧表で入・出力自由自在。
☆カードの分割・統合も簡単・項目データ長の途中変更OK。
☆高速の範囲指定検索機能で応用範囲が拡大。
☆項目間計算、更新処理、カード間集計で巨大な縦横集計可。

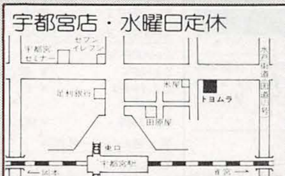
MANYOの適応分野

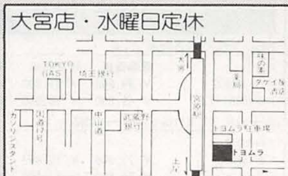
個　人・知人管理、年賀状、暑中見舞、家計簿
クラブ・会員及び会費管理、テニスコート予約管理
営　業・スケジュール管理、売掛管理、請求書発行、得意先管理、DM発行、受注・納品管理、見積書発行、売れ筋情報管理
総　務・給与計算、社員名簿、資金繰予定表、名刺管理

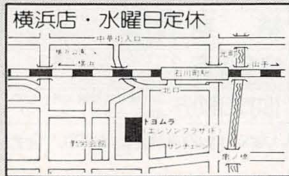
トヨムラ 各店案内図

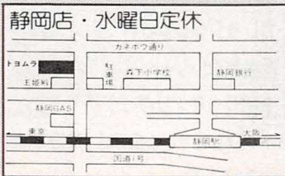
お近くの店をご利用下さい。通信販売をご希望の方は右記の最寄りの各店に直接ご連絡下さい。
クレジットも行なっておりますのでご利用下さい。

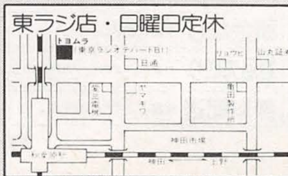












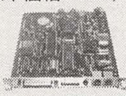
本当の安さなのです。

パソコンモデム(1200bps・全二重・NCU内蔵タイプ)

OMRON MD1200A
標準価格 ~~¥34,800~~



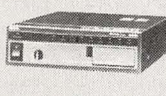
OMRON MD1200C
★PC-9800用本体スロットル内蔵タイプ
標準価格 ~~¥29,800~~



NEC PC-CM202
★RS232Cケーブル付
標準価格 ~~¥43,800~~



AIWA PV-A1200
★RS232Cケーブル付
標準価格 ~~¥39,800~~



パーソナルワープロ

EPSON WORD BANK-L
★40字×10行表示の大型液晶ディスプレイ
★画像スキャニング, 手書き入力, 図形処理機能
★住所録, ハガキ宛名自動レイアウト機能
標準価格 ¥128,000



特別価格販売中

富士通 OASYS Lite F ROM7
★ROMカード搭載型により機能が拡大
★40字×5行の大型液晶ディスプレイ
★ハガキからB4横までのプリント可能
標準価格 ¥118,000



特別価格販売中

SHARP twin FAMICOM

カセットもディスクも両方楽しめる。
AN-500B・R
ブラック　レッド
標準価格 **¥32,000**
人気バツグン販売中

プリンタ

EPSON VP-85K
★JIS第1, 第2水準漢字ROM装備
★ROMカートリッジで, PC・FMに対応(オプション)
★複写は, オリジナル+2枚
標準価格 ¥118,000
オプション
- PC対応カートリッジ ¥10,000
- FM対応カートリッジ ¥10,000
- カットシートフィーダ ¥15,000
- トラクタユニット ¥8,000



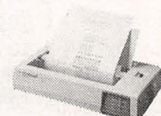
特別価格販売中

star TR-24CL
★熱転写カラープリンタ
★JIS第1, 第2水準漢字ROM
★ハガキ印字, タテ・ヨコ可
標準価格 ¥69,800
オプション
- ゴシック体漢字カートリッジ ¥18,000
- ロール紙ホルダー ¥1,500



特別価格販売中

NEC PC-PR406M
★熱転写プリンタ
★JIS第1, 第2水準漢字ROM
★ハガキへ自動割り付け印字
標準価格 ¥59,800
オプション
- シートフィーダ ¥22,800
- ピンフィーダ ¥8,000
- ゴシックフォントROMカード ¥4,500



特別価格販売中

☆X1シリーズオプション――たのしさが広がります!!☆

熱転写カラー漢字プリンタ **CZ-8PC1**
標準価格 ~~¥69,800~~



カラーイメージボード **CZ-8BV1**
標準価格 ~~¥39,800~~



ステレオタイプFM音源ボード **CZ-8BS1**
標準価格 ~~¥23,800~~



モデムユニット **CZ-8TM1**
標準価格 ~~¥29,800~~
※使用にあたっては, CZ-8BM2(RS232C・マウスボード)が必要です。
………標準価格 ¥19,800



パーソナルテロッパ **CZ-8DT2**
標準価格 ~~¥44,800~~



通信販売

トヨムラ各店において、広告の商品が通信販売で購入できます。(広告の商品以外も取り扱っております。)ご注文は下記のトヨムラ各店へどうぞ。注文商品名・お名前・ご住所・電話番号を忘れずに明記して、現金書留でお願い致します。

注文商品名	○○○○○
金額	¥○○○○
お名前	○○○○○
ご住所	〒○○○ ○○○○○
電話番号	○○○(○○○)○○○

■62年春、秋葉原に『T・ZONE』誕生！
知的に変化していく街「秋葉原」……そんな街の象徴として情報満載コミュニケーションビル T・ZONEの誕生です。



トヨムラ 即決クレジット
最高60回まで出来ます
(但し, 1回のお支払額は3,000円以上)
印鑑と身分証明書(免許証等)をご持参下さい
その場でお持ち帰り出来ます
各社クレジットカードも取り扱っております
日本信販／JCB／VISA／セントラル／MC／UC／ジャックス／アメックス／ダイナース／DC

トヨムラ

●秋葉店	〒101	東京都千代田区外神田1-8-6(丸和ビル2F)	☎03(251)1477
●宇都宮店	〒320	宇都宮市宿郷町365-7	☎0286(36)5315
●大宮店	〒330	大宮市宮原町3-515-2	☎0486(52)1831
●横浜店	〒232	横浜市中区松影町1-3-7	☎045(641)7741
●静岡店	〒422	静岡市八幡1-4-36	☎0542(83)1331
●東ラジ店	〒101	東京都千代田区外神田1-10-11(東京ラジオデパートB1)	☎03(253)4693

※通信販売をご希望の方は最寄りの各店へどうぞ

＊聖女伝説	Ⓓ6,800円Ⓣ4,800円Ⓡ4,800円	98/88/X1/MSX
＊聖女パニック	Ⓓ4,800円	88
エリカ	Ⓓ6,800円Ⓣ4,800円	88/X1/7/77
ファイブスィートドリーム	Ⓓ7,800円	88/X1/7/77
秘課外授業編	ⒹⓉ3,000円3.5"4,000円	88/X1/7/77
天使たちの午後	Ⓓ6,800円Ⓣ4,800円	88/X1/7/77
天使たちの午後番外編	Ⓓ3,000円	88/X1/7/77
＊口説き方教えます	Ⓓ6,800円Ⓣ6,800円	98/88/7/77
＊ソープランドストーリー	Ⓓ7,800円	98/88/7/77/M25
＊全国ナンパ修業 京都編	Ⓓ4,800円	88
＊まじゃべんちゃーねぎ麻雀	Ⓓ6,800円	88

ファミコンソフト入荷 ナムコ

- ●ファミリースタジアム …………3,900円
- ●ドラゴンバスター …………4,900円

セガキャラクターグッズ 新登場

- ●スペースハリアー 下敷 …………200円
- ●ファンタジーゾーン 下敷 …………200円
- ●アウトラン 下敷 …………200円

ジョイスティックインターフェース

β-98 MARKII……PC-9801E/F/M/U/V/UV……………¥9,800
β-88…………………PC-8801/mkII/SR/MR/FR……………¥6,800

富士音響…麻雀／トランプ／花札…88用ディスク版 特製プラスチックケース入 3本セット4,500円

ファミコン本体＋ドラゴンバスター、スターソルジャーソフト付…………23,000円

HUWORD 98F/Mシリーズ45,000円 お買上げの方にHUPRINT名筆98付…29,800円

大人気マイコンBASICマガジン特製'87カレンダー(限定)…………800円

コナミキャラクターグッズ続々登場

沙羅曼蛇ハイパーユニット

大好評発売中！

価格Aタイプ, Bタイプとも各950円(化粧箱入)　鉛筆6本…消ゴム1コ…カンペン1コ
Aタイプ…カンペンが沙羅曼蛇キャラクター使用 Bタイプ…カンペンがビックバイパーキャラクター使用

沙羅曼蛇下敷…価格Aタイプ, Bタイプとも各200円

Aタイプ…沙羅曼蛇キャラクター使用　Bタイプ…ビックバイパーキャラクター使用

第2弾コナミ新作キャラクターグッズ(発売開始)

沙羅曼蛇
ウォーレット……2,200円
レポート用紙……250円

ツインビー
ウォーレット……2,200円
レポート用紙……200円
下敷……200円

グラディウス
下敷……200円
レポート用紙……250円

イーアルカンフー 下敷……200円
ハイパーオリンピック 下敷…200円

T&Eグッズも新登場

ディーヴァ カンペン 500円　ディーヴァ 下敷 200円

ナムコキャラクターグッズ

- ●ドラゴンバスターTシャツ SML各1,700円
- ●スカイキッドTシャツ SML各1,700円
- ●ドルアーガの塔Tシャツ SML各1,800円
- ●下敷 (各200円)
  ドルアーガの塔, モトス, パックランド, サンダーストーム, バラデューク, グロブダー, メトロクロス, トイポップ, 源平討魔伝
- ●バッヂ(8種類) 各250円
  (ドラゴンバスター, グロブダー, パックマン, マッピー, パックランド, スカイキッド, ディグダグII, ドルアーガの塔)
- ●ドルアーガの塔トレーナー
  SML(ブルー, アイボリー, グリーン, ホワイト)
  各4,500円
- ●マッピートレーナー
  SML(イエロー, アイボリー, ホワイト)
  各4,300円
- ●パックランドトレーナー
  SML(ホワイト, イエロー, グリーン)
  各4,300円
- ●クーラーボトル(コップ, ストロータイプ)
  ドルアーガの塔
  スカイキッド
  ドラゴンバスター
  各1,200円
- ●パックランドファンタジーバック 1,800円
- ●ボードゲームパックランド
  ドルアーガの塔 各3,600円

ナムコ新作キャラクターグッズ(販売中)

- ●下敷
  バベルの塔, ワルキューレの冒険A.B.スカイキッド, スーパーゼビウス各200円
- ●87ナムコットカレンダー
  1,000円(品切れ間近かお早めに)

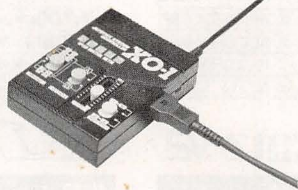
話題の新商品誕生 (デンパオリジナル)

今持っているジョイスティックの機能を更にグレードアップ!

ジョイスティック・システムコントローラー
(連射アダプター)

XO-1

好評発売中 価格 3,900円



〈対象機種〉
MSX, PC-6000シリーズ, MZ2500, FM77AV(FM7/FM77は使用不可能), X1(単4乾電池3本使用)4.5V
(上記対応機種についてはアタリ仕様のコネクタであればジョイスティックはすべて使えます)

〈特　徴〉
1) 今持っているジョイスティックの機能を更にグレードアップしてゲームが楽しめる。
2) スライドボリュームにより連射スピードをコントロールする事が出来る。
3) 大きさは高さ3cm 横12～13cm程度の小型化。

〈製品仕様〉
連射機能切換スイッチ, トリガーボタン
Ⓐボタン Ⓑボタンの機能を選択。
連射速度がわかるインジケーター付
(5速LED使用)。

(関連商品)
XE-1b ジョイスティック
(操作性抜群)
3,900円

●お申し込み方法

①現金書留
②振替口座 横浜5-27481
③銀行振込み
●銀行振込み口座
横浜銀行(秦野支店)
㊢206961
④郵便為替
銀行振込みの場合事前に電話をお願いいたします。

渡部商事ファントム

申込用紙					
フリガナ		メーカー名	商品名	メディア(ディスク/テープ)	金額
住所	□□□-□□ ☎(　)　-				
フリガナ					
氏名	様				
年令 / 職業 / 機種		割引料金			
		合計料金			

※ご注文は上記の申し込み用紙記入の上、ファントム宛にお送り下さい。

ズラリ揃ったニューフェイス！ここに登場

MY-COM PLAZA UEMURA AUDIO

NEC

PC-8801FH
N-1 ベーシックセット

PC-8801 FH/30	¥168,000
14インチカラーCRT(アナログRGB,4,050字)	¥89,800
ブランクディスケット(5'2D×10枚)	¥17,000
クリーニングディスク	¥3,000
定価合計	¥277,800

特価 208,300円

5,000円×24回	ボ 30,000円×4回
3,600円×36回	ボ 20,000円×6回
3,000円×48回	ボ 15,000円×8回
4,600円×60回	ボ なし

PC-8801FH
N-2 ワープロセット

PC-8801 FH/30	¥168,000
14インチカラーCRT(アナログRGB,4,050字)	¥89,800
10インチカラー熱転写プリンター	¥79,800
スーパー春望クリエイティブII	¥34,800
ブランクディスケット(5'2D×10枚)	¥17,000
クリーニングディスク	¥3,000
定価合計	¥392,400

特価 294,300円

7,500円×24回	ボ 40,000円×4回
6,500円×36回	ボ 20,000円×6回
5,300円×48回	ボ 15,000円×8回
6,600円×60回	ボ なし

PC-8801MH
N-3 ベーシックセット

PC-8801 MH	¥208,000
14インチカラーCRT(アナログRGB,4,050字)	¥89,800
ブランクディスケット(5'2HD×10枚)	¥23,000
クリーニングディスク	¥3,000
定価合計	¥323,800

特価 242,800円

6,700円×24回	ボ 30,000円×4回
4,800円×36回	ボ 20,000円×6回
3,900円×48回	ボ 15,000円×8回
5,400円×60回	ボ なし

PC-8801MH
N-4 ワープロセット

PC-8801 MH	¥208,000
14インチカラーCRT(アナログRGB,4,050字)	¥89,800
10インチカラー熱転写プリンター	¥79,800
スーパー春望クリエイティブII	¥34,800
ブランクディスケット(5'2HD×10枚)	¥23,000
クリーニングディスク	¥3,000
定価合計	¥438,400

特価 328,800円

9,200円×24回	ボ 40,000円×4回
6,000円×36回	ボ 30,000円×6回
5,400円×48回	ボ 20,000円×8回
7,300円×60回	ボ なし

PC-9801VM21
N-5 ベーシックシステム

PC-9801VM21	¥390,000
14インチカラーCRT(アナログRGB,4,050字)	¥89,800
15インチカラーインパクトプリンター	¥245,000
ブランクディスケット(5'2HD×10枚)	¥23,000
クリーニングディスク	¥3,000
定価合計	¥750,800

ウエムラ㊙特価

19,200円×24回	ボ 50,000円×4回
12,400円×36回	ボ 40,000円×6回
10,200円×48回	ボ 30,000円×8回
12,800円×60回	ボ なし

PC-9801VX
N-6 ワープロセット

PC-9801VX2	¥433,000
シャープカラーCRT(アナログRGB,4,050字)	¥89,800
スター15インチインパクトプリンター	¥188,000
新・一太郎(Ver.2、ワープロソフト)	¥58,000
ブランクディスケット(5'2HD×10枚)	¥23,000
クリーニングディスク	¥3,000
定価合計	¥794,800

ウエムラ㊙特価

15,500円×24回	ボ 80,000円×4回
11,700円×36回	ボ 50,000円×6回
10,900円×48回	ボ 30,000円×8回
13,400円×60回	ボ なし

SHARP

Super MZ V2
N-7 ベーシックシステム

MZ-2531	¥199,800
MZ-1D22	¥108,000
ブランクディスケット(3.5'2DD×10枚)	¥13,500
クリーニングディスク	¥3,000
定価合計	¥324,300

ウエムラ㊙特価

8,300円×24回	ボ 30,000円×4回
5,900円×36回	ボ 20,000円×6回
4,800円×48回	ボ 15,000円×8回
6,200円×60回	ボ なし

Super MZ V2
N-8 通信セット

MZ-2531(本体)	¥199,800
MZ-1D22(ディスプレイ)	¥108,000
MZ-1X22(モデム)	¥21,800
CE-501L(ケーブル)	¥7,800
ブランクディスケット(3.5'2DD×10枚)	¥13,500
クリーニングディスク	¥3,000
定価合計	¥353,900

ウエムラ㊙特価

8,800円×24回	ボ 30,000円×4回
6,200円×36回	ボ 20,000円×6回
5,100円×48回	ボ 15,000円×8回
6,400円×60回	ボ なし

Super MZ
N-9 旧型MZ 大バーゲン

(性能 MZ-2531 並)

MZ-2521	¥198,000
MZ-1D22	¥108,000
MZ-1R26	¥35,000
MZ-1R27	¥20,000
MZ-1R28	¥22,000
定価合計	¥383,000

特価 190,000円

12,200円×12回	ボ 30,000円×2回
5,800円×24回	ボ 20,000円×4回
4,700円×36回	ボ 10,000円×6回
5,000円×48回	ボ なし

X1 turbo III (パソコンテレビ)
N-10 ベーシックシステム

CZ-870CB	¥168,000
CZ-870DB	¥108,000
ブランクディスケット(5'2HD×10枚)	¥23,000
クリーニングディスク	¥3,000
定価合計	¥302,000

ウエムラ㊙特価

5,300円×24回	ボ 30,000円×4回
3,800円×36回	ボ 20,000円×6回
3,200円×48回	ボ 15,000円×8回
4,800円×60回	ボ なし

X1 turbo Z
N-11 ベーシックシステム

CZ-880C(B/E)	¥218,000
CZ-600D(B/E)	¥129,800
ブランクディスケット(5'2HD×10枚)	¥23,000
クリーニングディスク	¥3,000
定価合計	¥373,800

ウエムラ㊙特価

7,700円×24回	ボ 40,000円×4回
5,800円×36回	ボ 25,000円×6回
4,600円×48回	ボ 20,000円×8回
6,700円×60回	ボ なし

X1 turbo Z
N-12 ワープロセット

CZ-880C(B/E)	¥218,000
CZ-600D(B/E)	¥129,800
CZ-8PC1(熱転写プリンター)	¥69,800
スーパー春望プライマリー(ワープロソフト)	¥17,800
ブランクディスケット(5'2HD×10枚)	¥23,000
クリーニングディスク	¥3,000
定価合計	¥461,400

ウエムラ㊙特価

9,500円×24回	ボ 50,000円×4回
7,400円×36回	ボ 30,000円×6回
6,500円×48回	ボ 20,000円×8回
8,300円×60回	ボ なし

FM

FM77AV
N-13 ベーシックセット

FM-77AV-20-1	¥138,000
FM-TV151	¥89,800
ブランクディスケット(3.5'2DD×10枚)	¥13,500
クリーニングディスク	¥3,000
定価合計	¥244,300

ウエムラ㊙特価

4,600円×24回	ボ 25,000円×4回
3,600円×36回	ボ 15,000円×6回
3,100円×48回	ボ 10,000円×8回
4,000円×60回	ボ なし

FM77AV
N-14 ベーシックセット

FM-77AV-20-2	¥168,000
FM-TV151	¥89,800
ブランクディスケット(3.5'2DD×10枚)	¥13,500
クリーニングディスク	¥3,000
定価合計	¥274,300

ウエムラ㊙特価

5,500円×24回	ボ 30,000円×4回
4,000円×36回	ボ 20,000円×6回
3,300円×48回	ボ 15,000円×8回
4,900円×60回	ボ なし

FM77AV
N-15 ベーシックシステム

FM-77AV-40	¥228,000
FM-TV154	¥138,000
ブランクディスケット(3.5'2DD×10枚)	¥13,500
クリーニングディスク	¥3,000
定価合計	¥382,500

ウエムラ㊙特価

8,100円×24回	ボ 40,000円×4回
5,200円×36回	ボ 30,000円×6回
4,800円×48回	ボ 20,000円×8回
6,800円×60回	ボ なし

FM77AV
N-16 ワープロセット

FM-77AV-40	¥228,000
FM-TV152	¥89,800
ブラザーM-1024II F(ケーブル付)	¥104,800
玄徳(ワープロソフト)	¥23,000
ブランクディスケット	¥13,500
クリーニングディスク	¥3,000
定価合計	¥462,100

ウエムラ㊙特価

8,800円×24回	ボ 50,000円×4回
6,100円×36回	ボ 35,000円×6回
5,300円×48回	ボ 25,000円×8回
8,000円×60回	ボ なし

Uemura Used Personcom Show room



社団法人 日本通信販売協会会員

送料無料!! 厳選中古パソコン大特売!!

NET WORK
●札 幌 011・865・3751
●仙 台 0222・52・2631
●大 阪 06・271・4081
●広 島 082・246・5901
●福 岡 092・864・3321
●小田原 0465・23・3591
●FAX 0465・23・4195

NEC 本体

PC-6001	¥89,800➡	¥10,000より
PC-6001mkII	¥84,800➡	¥17,000より
PC-6001mkII SR	¥89,000➡	¥28,000より
PC-6601	¥143,000➡	¥34,000より
PC-6601SR	¥155,000➡	¥41,000より
PC-8001	¥168,000➡	¥12,000より
PC-8001mkII	¥123,000➡	¥21,000より
PC-8001mkII SR	¥108,000➡	¥47,000より
PC-8801mkII FR/30	¥178,000➡	¥108,000より
PC-8801mkII MR	¥238,000➡	¥150,000より
PC-8801	¥228,000➡	¥37,000より
PC-8801mkII/10	¥168,000➡	¥49,000より
PC-8801mkII/20	¥225,000➡	¥76,000より
PC-8801mkII/30	¥275,000➡	¥98,000より
PC-8801mkII SR/30	¥258,000➡	¥108,000より
PC-9801	¥298,000➡	¥65,000より
PC-9801＋漢字ROM	¥338,000➡	¥75,000より
PC-9801E	¥215,000➡	¥120,000より
PC-9801F1	¥318,000➡	¥150,000より
PC-9801F2	¥398,000➡	¥180,000より
PC-9801M2	¥415,000➡	¥209,000より
PC-9801U2	¥298,000➡	¥157,000より
PC-9801UV2	¥318,000➡	¥238,000より
PC-9801VF2	¥358,000➡	¥220,000より
PC-9801VM2	¥415,000➡	¥250,000より
PC-100/20	¥448,000➡	¥116,000より

NEC PRINTER

PC-8821	¥198,000➡	¥44,000より
PC-8822	¥230,000➡	¥50,000より
PC-PR101	¥168,000➡	¥85,000より
PC-PR201	¥298,000➡	¥127,000より
PC-PR201T	¥178,000➡	¥100,000より
NM-9300	¥253,000➡	¥80,000より
NM-9400	¥310,000➡	¥110,000より
PC-8023C	¥153,000➡	¥27,000より
NK-3618/21	¥168,000➡	¥75,000より

SHARP 本体

MZ-80B	¥278,000➡	¥25,000より
MZ-721	¥89,800➡	¥15,000より
MZ-1500	¥89,800➡	¥20,000より
MZ-2000	¥218,000➡	¥30,000より
MZ-2200＋MZ-1T02	¥147,800➡	¥40,000より
MZ-2521	¥198,000➡	¥98,000より
X-1	¥187,000➡	¥34,000より
X-1C	¥119,800➡	¥32,000より
X-1D	¥198,000➡	¥37,000より
X-1CS	¥119,800➡	¥32,000より
X-1CK	¥139,000➡	¥35,000より
X1F/10	¥99,800➡	¥42,000より
X-1F/20	¥139,800➡	¥65,000より
X1G/10	¥69,800➡	¥58,000より
X1G/30	¥118,000➡	¥78,000より
X1Turbo/10	¥198,000➡	¥58,000より
X-1 TURBO/20	¥248,000➡	¥78,000より
X-1 TURBO/30	¥278,000➡	¥88,000より
X1Turbo II	¥178,000➡	¥98,000より

SHARP PRINTER

CZ-8PK3＋I/F＋ケーブル	¥189,000➡	¥98,000より
MZ-1P07＋I/F＋コード	¥95,000➡	¥40,000より

富士通 本体. CRT.

FM-7	¥126,000➡	¥25,000より
FM-NEW7	¥99,800➡	¥28,000より
FM-77D2	¥228,000➡	¥75,000より
FM-77L2	¥193,000➡	¥89,000より
FM-77L4	¥238,000➡	¥88,000より
FM-77AV2	¥155,000➡	¥99,800より
MB27303	¥99,800➡	¥30,000より
MB27343	¥67,800➡	¥38,000より
FM-TV151	¥85,800➡	¥48,000より

富士通 PRINTER

MB27407	➡	¥25,000より
MB27401	➡	¥38,000より
MB27411	➡	¥50,000より

内蔵用フロッピー ディスクドライバー大特価

NEC PC-8801MKII / PC-8801MKII SR / PC-8801MKII FR モデル10 モデル20用
ミニフロッピーディスクユニット
FD-55BV NEC PC-8801MKII-FD1 相当品 **特価¥25,000**

NEC PC-9801F1用
ミニフロッピーディスクユニット
FD-55FV NEC PC-9831-FD4 相当品 **特価¥30,000**

NEC PC-9801F1. M1 VMO 各シリーズ用
ミニフロッピーディスクユニット
FD-55GFV
(システムディスク付 ケーブル付) **特価¥36,000**
2台1組特価 **¥72,000**

●高値下取りコーナー

NEC PC-8801MHの場合
下取り品 ➡ 本体のみ

PC-8801mkII/30	+¥110,000
PC-8801mkII SR/30	+¥90,000
PC-8801mkII FR/30	+¥90,000

NEC PC-8801FHの場合
下取り品 ➡ 本体のみ

PC-8801mkII/30	+¥80,000
PC-8801mkII SR/30	+¥60,000
PC-8801mkII FR/30	+¥60,000

富士通FM-77AV-20の場合

FM-7	+¥130,000
FM-New7	+¥130,000
FM-77D2	+¥80,000
FM-77L2	+¥70,000
FM-77L4	+¥70,000

富士通FM-77AV-40の場合

FM-New7	+¥170,000
FM-7	+¥180,000

SHARPスーパーMZの場合
MZ-2531＋MZ1D24

MZ-80B	+¥250,000
MZ-2000	+¥250,000
X1-turboII＋CRT	+¥150,000

SHARP X1-turbo Zの場合
CZ-880C(E/B)＋CZ-600D(E/B)

X1＋CRT	+¥270,000
X1C＋CRT	+¥270,000
MZ-80B	+¥290,000
MZ-2000	+¥280,000
MZ-2200	+¥270,000

●お振込先／第一勧業銀行小田原支店（当座）0117861
太陽神戸銀行小田原支店（当座）55677
小田原信用金庫駅前支店（当座）9886
お振込みは電信扱でお願いします。

●高価買取りいたします。

Odawara mycom-plaza

UA ウエムラ オーディオ

神奈川県小田原市城内2-21（オホリバタ通り）☎0465-23-3591(代)

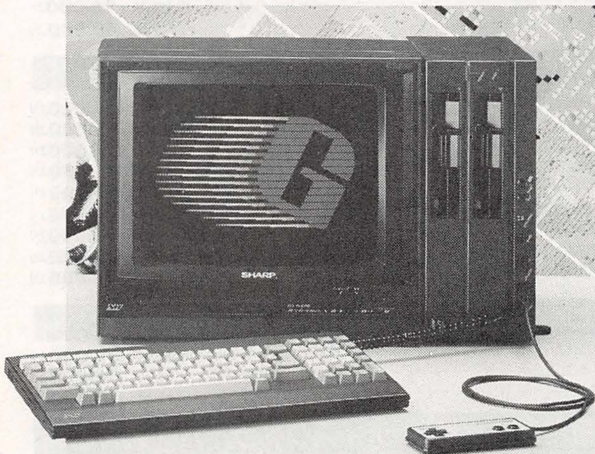


BEST PASOCOM

お買い得新製品バザール

特選ラインナップ

パソコンテレビ X1G 新登場！



X1G Model 10 Aコース

CZ-820C〔本体〕…………¥69,800
CZ-820D〔ディスプレーテレビ〕‥¥79,800
ソフトウェアパック〔6本セット〕‥‥¥15,800

定価合計¥165,400➡現金特価	
¥ 4,200×36回	㊭なし ㊮なし
¥ 5,900×24回	㊭なし ㊮なし
¥11,200×12回	㊭なし ㊮なし

テレビも映るメディアタイプ

X1G Model 10 Bコース 43%引

CZ-820CE〔本体〕…………¥69,800
CZ-811DE〔ディスプレーテレビ〕・¥89,800
ソフトウェアパック〔6本セット〕‥‥¥15,800

定価合計¥175,400➡¥99,900	
¥ 4,100×30回	㊭なし ㊮なし
¥ 5,000×24回	㊭なし ㊮なし
¥ 9,400×12回	㊭なし ㊮なし

テレビも映るメディアタイプ

X1G Model 10 Cコース

CZ820C〔本体〕…………¥69,800
CU-14G〔2000文字ディスプレー〕‥‥¥49,800

定価合計¥119,600➡現金特価	
¥ 3,000×36回	㊭なし ㊮なし
¥ 4,200×24回	㊭なし ㊮なし
¥ 7,900×12回	㊭なし ㊮なし

X1G Model 10 Dコース

CZ-820C〔本体〕…………¥ 69,800
CZ-820D〔ディスプレー〕‥‥¥ 79,800

定価合計¥149,600➡現金特価	
¥ 3,900×36回	㊭なし ㊮なし
¥ 5,600×24回	㊭なし ㊮なし
¥10,500×12回	㊭なし ㊮なし

X1G Model 30 Aコース

CZ-822C〔本体〕…………¥118,000
CZ-820D〔ディスプレーテレビ〕‥¥ 79,800
ソフトウェアパック〔6本セット〕‥¥ 19,800

定価合計¥217,600➡現金特価	
¥ 5,300×36回	㊭なし ㊮なし
¥ 7,500×24回	㊭なし ㊮なし
¥14,100×12回	㊭なし ㊮なし

テレビも映るメディアタイプ

X1G Model 30 Bコース 39%引

CZ-822CE〔本体〕……¥118,000
CZ-811DE〔ディスプレーテレビ〕¥ 89,800
ソフトウェアパック〔6本セット〕‥¥ 19,800

定価合計¥227,600➡¥139,000	
¥ 4,800×36回	㊭なし ㊮なし
¥ 6,800×24回	㊭なし ㊮なし
¥12,800×12回	㊭なし ㊮なし

テレビも映るメディアタイプ

キミはどこから楽しむ、多彩につきあえるぞX1G。

1. ビデオやビデオ入力端子付テレビとダイレクト接続　初のマルチビジュアル端子搭載
2. 遊び心を加速する　ジョイカード標準装備
3. 横幅33cm、組み合わせ自在の　タテ・ヨコ両用タイプ
4. 多彩な画像処理、FM音源、パソコン通信など　先進機能にもうれしい対応

X-1用シングルディスクセット

CZ-503F〔5′フロッピーディスク〕¥ 49,800
〈X-1cs、X-1F10、X-1G10に接続してディスクが使えます。〉
インターフェイス、ケーブル付

定価合計¥49,800➡現金特価	
¥ 3,600×12回	㊭なし ㊮なし

X1G Model 30 Cコース

CZ-822C〔本体〕…………¥118,000
CU-14G〔2000文字ディスプレー〕・¥ 49,800
ブランクディスケット〔5′2D、10枚〕¥ 17,000

定価合計¥184,800➡現金特価	
¥ 5,000×30回	㊭なし ㊮なし
¥ 6,000×24回	㊭なし ㊮なし
¥11,300×12回	㊭なし ㊮なし

X1G Model 30 Dコース

CZ-820D〔ディスプレー〕‥‥¥ 79,800
CZ-822C〔本体〕………¥118,000

定価合計¥197,800➡現金特価	
¥ 4,000×48回	㊭なし ㊮なし
¥ 5,000×36回	㊭なし ㊮なし
¥ 7,100×24回	㊭なし ㊮なし

パソコンテレビ X1F



■高速グラフィック
■思いきり使えるメモリ空間
■漢字ユーティリティ

X-1Fにジョイカードを装備した場合、X-1Gと全く同じに使用出来ます。

X1F Model 10 Aコース

CZ-811C〔本体〕…………¥89,800
CZ-811D〔ディスプレー〕‥‥‥¥89,800

定価合計¥179,600➡¥69,600	
¥ 3,000×30回	㊭なし ㊮なし
¥ 3,600×24回	㊭なし ㊮なし
¥ 6,700×12回	㊭なし ㊮なし

X1F Model 20 Aコース

CZ-812C〔本体〕…………¥139,800
CZ-811D〔ディスプレー〕‥‥¥ 89,800

定価合計¥229,600➡¥99,800	
¥ 3,500×36回	㊭なし ㊮なし
¥ 4,900×24回	㊭なし ㊮なし
¥ 6,300×18回	㊭なし ㊮なし

X-1Gの周辺機器は、全てのX-1シリーズに対応

新製品・X-1Gシリーズ 周辺機器

型番	商品名	標準価格	現金特価	12回均等払い	24回均等払い
CZ-8BV1	カラーイメージボード	¥39,800	現金特価	¥3,099	——
CZ-8BS1	ステレオタイプFM音源カード	¥23,800	現金特価	——	——
CZ-8TM1	モデムユニット	¥29,800	現金特価	——	——
CZ-8RL1	データレコーダ	¥24,800	現金特価	——	——
CU-14G	14型カラーディスプレー	¥49,800	現金特価	¥3,190	——
X-1用	ジョイカード	¥ 3,200	¥ 2,900	——	——

上記周辺機器は現金特価をお電話にてお問い合せ下さい。本体と合せてお申込みの場合、クレジット及び代金引換にて受け賜ります。

新製品 FM77AV40/20



多彩な高性能、広がる可能性。

Audioの夢、実現。●FM音源3音搭載 ●PSG3音を加えた6和音の同時演奏可能

Visualの夢、かなう。●26万色カラー表示、400ライン8色対応(AV40のみ) ●ビデオデジタイズ機能

Communicationの夢、広がる。●RS-232Cインターフェース標準実装 ●モデムカード-1200(オプション) ●通信用ソフト2種、FMテレアクト/DBアクセス

Personal COMPUTERの夢、完成。●日本語機能大幅強化 ●3.5インチ640KBマイクロFD搭載 ●192KBメインメモリ標準実装(AV20は128KB)

●パソコンを使わないときはテレビに切り換えて楽しめます。

FM77AV40 Aコース

FM77AV40〔本体〕……¥228,000
FMTV-154〔カラーCRTテレビ 15SD〕¥138,000

定価合計¥366,000➡¥259,000	
¥ 5,800×36回	㊭19000㊮なし
¥ 7,100×48回	㊭なし ㊮なし
¥ 9,000×36回	㊭なし ㊮なし
¥12,800×24回	㊭なし ㊮なし

FM77AV20-2 Bコース

FM77AV20-2〔本体〕‥‥¥168,000
FMTV-211〔カラーCRT 21インチテレビ〕・¥185,000

定価合計¥353,000➡現金特価	
¥ 6,000×36回	㊭20000㊮なし
¥ 7,400×48回	㊭なし ㊮なし
¥ 9,300×36回	㊭なし ㊮なし
¥13,300×24回	㊭なし ㊮なし

FM77AV20-2 Cコース

FM77AV20-2〔本体〕‥‥¥168,000
FMTV-154〔カラーCRTテレビ 15SP〕¥138,000

定価合計¥306,000➡現金特価	
¥ 5,200×36回	㊭18000㊮なし
¥ 6,500×48回	㊭なし ㊮なし
¥ 8,200×36回	㊭なし ㊮なし
¥11,700×24回	㊭なし ㊮なし

FM77AV20-1 Dコース

FM77AV20-1〔本体〕‥‥¥138,000
FMTV152〔カラーCRT 15〕‥¥ 89,800

定価合計¥227,800➡¥175,400	
¥ 3,900×36回	㊭13000㊮なし
¥ 4,800×48回	㊭なし ㊮なし
¥ 6,100×36回	㊭なし ㊮なし
¥ 8,700×24回	㊭なし ㊮なし

買い替え大作戦

2月28日まで有効

下取り機種	購入機種	下取り差額	12回均等払い	24回均等払い	36回均等払い
PC-6001	X-1G10	¥48,700	¥4,465	——	——
PC-6001/II	X-1G10	¥46,000	¥4,216	——	——
PC-6001/IISR	X-1G30	¥75,000	¥6,875	¥3,657	——
FM-7	X-1G10	¥39,800	¥3,649	——	——
FM-7	X-1G30	¥75,800	¥6,949	¥3,696	——
X-1F20本体	X-1G30	¥ 59,600	¥ 5,464	——	——
CZ856C	CZ880C	¥108,000	¥ 9,900	¥5,265	¥3,690
CZ852C	CZ880C	¥126,000	¥11,500	¥6,143	¥4,305
X-1Cs	X-1G30	¥ 74,900	¥ 6,866	¥3,652	——
X-1C	X-1F20	¥ 45,000	¥ 4,125	——	——

本社 東京都豊島区要町3-38-1 〒171　下取り品送付先 東京都豊島区東池袋1-28-1タクトTOビル3F 〒170　池袋店 東京都豊島区東池袋1-28-6 〒170

初めてのパソコンならぜひ

これからパソコンを始める方なら、ぜひ一度訪ねて下さい。最新商品からグレードアップされた中古まで、豊富な在庫の中から、経験豊かなスタッフが基本から応用まで適切なアドバイスを致します。

1年間のパソコン保険付

パソコン君は、とってもデリケート。取り扱いは注意が必要です。けれども、うっかりしてコーヒーをこぼしてしまったら…！そんなときでも大丈夫です。

見て、触れて、納得して下さい

ショールームではお客様に一切声をかけないこともサービスの一つと思っております。店内にはお客様のニーズにぴったりの新作ソフトがズラリ勢揃い。お客様ご自身の目でじっくりとお選び下さい。

ワールド イン アオヤマ

A WORLD IN YAMA

電話受付注文センター 03-987-7771

現金購入のお客様

現金購入の場合のお支払方法は原則として、商品との代金引換となっておりますが、お急ぎの方、日中留守がちのお客様は、銀行振込をご利用下さい。お振込のお客様には金額の多少にかかわらずブランクディスケットセットをサービスさせていただきます。●三井銀行要町支店　普5052013　㈱ワールド イン アオヤマ

新製品 X1 turbo Z

リアルな映像と音が創造力をかきたてる。"アートスタジオ・Turbo Z"登場。



- アナログカラーイメージボード内蔵
- 4,096色対応・ニューテロッパ機能
- 1Mバイトの5インチフロッピー2基搭載
- JIS第1/第2水準漢字ROMを標準実装
- システム・ユーザー辞書装備
- マウス標準装備

X1 turbo Z Aコース

CZ-880CB(本体)……… ¥218,000
CZ-600DB(15'カラーディスプレー) ¥129,800
ブランクディスケット(5'2HD.10枚) ¥ 24,000

定価合計¥371,800➡¥269,000	
¥ 6,700×36回	㊍15000頭なし
¥ 8,800×24回	㊍26000頭なし
¥ 9,200×36回	㊍なし 頭なし
¥13,100×24回	㊍なし 頭なし

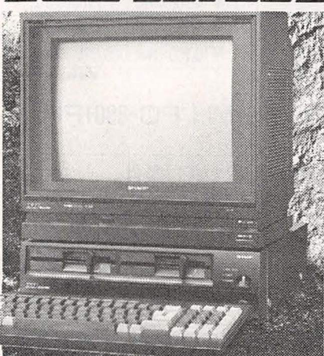
X1 turbo Z Bコース

CZ-880CB(本体)……… ¥218,000
CZ-600DB(15'カラーディスプレー) ¥129,800
CZ-8RL1(データレコーダ)‥ ¥ 24,800
バックアップキット(5'2HDディスク) ¥ 4,800

定価合計¥377,400➡¥286,900	
¥ 6,500×36回	㊍20000頭なし
¥ 9,500×24回	㊍27000頭なし
¥ 9,800×36回	㊍なし 頭なし
¥14,000×24回	㊍なし 頭なし

X1 turbo III

ターボの系譜をうけついで、さらに実力アップ。



X-1Turboシリーズ全ての特長を継承

ホビーに、マイビジネスに、幅広く威力を発揮。

大量のデータもラクラク処理する
1Mバイトの5"FDDを2基搭載。

日本語処理を強力にパワーアップ
JIS第2水準漢字ROM標準装備。

JIS第2水準漢字もサポート
充実のシステム・ユーザー辞書搭載。

豊富なソフトウェア資産が活用できる
コンパチブル設計。

●ディスプレーマスクピッチ0.4㎜/デジタルサイン付
●ボディーカラーは、X-1Gと同じ、オフィースグレーとブラック

X1 turbo III Aコース

CZ-870CB(本体)……… ¥168,000
CZ-870DB(ディスプレー)… ¥109,800
ブランクディスケット(5'2HD.10枚) ¥ 24,000
バックアップキット……… ¥ 3,400

定価合計¥305,200➡現金特価	
¥ 5,600×48回	㊍なし 頭なし
¥ 7,000×36回	㊍なし 頭なし
¥ 9,900×24回	㊍なし 頭なし

X1 turbo III Bコース

CZ-870CB(本体)……… ¥168,000
CZ-870DB(ディスプレー)… ¥109,800
CZ-8PC1(24'プリンター)…. ¥ 69,800

定価合計¥347,600➡現金特価	
¥ 5,500×36回	㊍20000頭なし
¥ 8,800×36回	㊍なし 頭なし
¥12,600×24回	㊍なし 頭なし

ショールーム 1月/2月のお休み

1月14日(水)・22日(木)・29日(木)
2月6日(木)・13日(木)・20日(木)・27日(木)

新製品 限定20台即納 CZ8PC1

24ドット熱転写プリンター
CZ-8PC1 ……………… ¥69,800
X1シリーズケーブル付

定価合計¥69,800➡現金特価	
¥3,600×18回	㊍なし 頭なし
¥5,200×12回	㊍なし 頭なし

X1 turbo II



●漢字処理を超えた新日本語処理。
●あのX1ターボのハイパフォーマンスをすべて継承。

時代に応える3つの能力 ターボが知的にパワーアップ

- 先見の日本語システム 日本語百科WORD POWER(ワードパワー)
- ターボ博士LEXICON(レキシコン)搭載
- 多彩な画像処理を実現する カラーイメージボード(別売)
- パソコンネットワークをサポートする通信ソフト turboターミナル(別売)

特別限定5台 X1 turbo II Cコース

CZ-856CE(本体)……… ¥178,000
CZ-870DE(ディスプレー)… ¥109,800
バックアップキット(ディスク)・ ¥ 3,400

定価合計¥291,200➡現金特価	
¥ 5,200×24回	㊍23000頭なし
¥ 6,400×36回	㊍なし 頭なし
¥ 9,100×24回	㊍なし 頭なし

限定特別価格 MZ1P17

24ドット熱転写プリンター
MZ-1P17 ……………… ¥79,800
プリンターケーブル …. ¥ 7,500

定価合計¥86,300➡¥50,000	
¥3,200×18回	㊍なし 頭なし
¥4,600×12回	㊍なし 頭なし

X1 turbo model 30



1. プログラミング感覚でスピーディに文章作成。やさしく、すごい、日本語処理機能
2. 情報密度の高さが説得力をさらに高める高速・高密度グラフィック
3. すべての情報をビデオテープにデジタルテロッパ内蔵のビデオ編集機能

X1 turbo 20 Aコース

CZ851CR(本体)……… ¥248,000
CZ850DR[14'4050文字 カラーディスプレーテレビ] ¥129,800
ブランクディスケット(5'2D.10枚) ¥ 17,000

定価合計¥394,800➡¥145,800	
¥ 5,000×36回	㊍なし 頭なし
¥ 7,100×24回	㊍なし 頭なし
¥ 9,200×18回	㊍なし 頭なし

X1 turbo 30 Aコース

CZ852CR(本体)……… ¥278,000
CZ850DR[14'4050文字 カラーディスプレーテレビ] ¥129,800
ブランクディスケット(5'2D.10枚) ¥ 17,000

定価合計¥424,800➡¥169,000	
¥ 5,900×36回	㊍なし 頭なし
¥ 8,300×24回	㊍なし 頭なし
¥10,700×18回	㊍なし 頭なし

限定特別品 star TR-24X

24ドット熱転写プリンター
TR-24X ……………… ¥68,800
プリンターケーブル …. ¥ 7,500

定価合計¥76,300➡¥39,800	
¥3,000×18回	㊍なし 頭なし
¥3,700×12回	㊍なし 頭なし

クレジット御利用の場合、満18才以下のお客様では直接お申し込みは出来ません。御両親様といっしょにお申し込みをお願いいたします。

ワープロ店　東京都豊島区池袋パールシティー 〒170　AV事業部　東京都豊島区東池袋1－28－6 〒170　株式会社 ワールド イン アオヤマ



8801シリーズ 新製品

期待に応える 驚異 の価格 チャンス!

PC-8801mH 新登場!

●最新鋭CPU搭載のハイスピード
●余裕ある大容量メモリが高機能の証明

多彩なソフトウェア環境。それは無限に広がる



1 ワープロ
機能、ソフトも充実し、多彩な文書作成が可能です。

2 グラフィックス
別売のビデオアートボード、ビデオアートボード対応ディスプレイの使用により65,536色の鮮かな色彩でアート感覚のグラフィックスが楽しめます。

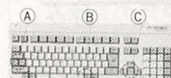
3 データベース
各種名簿の作成やレコード、カセットテープなどの情報整理に威力を発揮します。

4 表計算
複雑な集計作業もラクラク、家計簿や成績管理等に大いに活用できます。

5 パソコン通信
自分だけの情報ネットワークが手軽にできる今もっとも新しいメディアです。

6 教育
幼児から学生まで、レベルに沿った学習ソフトが揃っています。

7 ゲーム
アクションゲームから思考型ゲーム、シミュレーションまで多彩なゲームが楽しめます。



新たに採用された日本語対応キーボード
Ⓐ漢字、ひらがなをまじえ、分かり易い表記にしました。
Ⓑ変換キー、全角キー、などの追加で、日本語入力を容易にしました。
Ⓒカーソルキーの位置を改善し、操作性を向上させました。

PC-8801mH A コース

8801MH〔本体〕………… ¥208,000
KD-862〔ビデオアート対応 4050/2000ディスプレー〕 ¥ 99,800
ブランクディスケット〔5′2D10枚〕・¥ 17,000
バックアップキット〔ディスク〕・¥ 3,400

定価合計¥328,200➡現金特価	
¥ 6,200×36回	㊍15000㊟なし
¥ 6,800×48回	㊍なし ㊟なし
¥ 8,700×36回	㊍なし ㊟なし
¥10,200×30回	㊍なし ㊟なし

PC-8801mH B コース

8801MH〔本体〕………… ¥208,000
KD854〔4050文字アナログ カラーディスプレー〕…¥ 89,800
ブランクディスケット〔5′2D, 10枚〕¥ 17,000
バックアップキット〔ディスク〕・¥ 3,400

定価合計¥318,200➡現金特価	
¥ 4,100×48回	㊍15000㊟なし
¥ 6,600×48回	㊍なし ㊟なし
¥ 6,600×36回	㊍10000㊟なし
¥ 8,300×36回	㊍なし ㊟なし

PC-8801mH C コース

8801MH〔本体〕………… ¥208,000
CMT146L〔4050文字アナログ ディスプレー〕 ¥ 89,800
バックアップキット〔ディスク〕・¥ 3,400

定価合計¥301,200➡¥204,000	
¥ 3,600×48回	㊍12000㊟なし
¥ 4,900×36回	㊍13000㊟なし
¥ 5,700×48回	㊍なし ㊟なし
¥10,100×24回	㊍なし ㊟なし

本体特価¥159,600

/ 新CPU採用(8MHz)による処理スピードの飛躍的な向上。
/ 日本語機能・通信機能・AV機能の充実。
/ 先鋭ニーズに確実に応えるPC-8801MH/PC-8801FH。まさに高水準パソコン。
/ 君のPC-8801シリーズからの買替えは絶対条件。

PC-8801FH 新登場!

●8MHzのCPU μPD70008AC-8搭載
●JIS第1、第2水準漢字ロムを実装
●熟語変換可能なN88-日本語BASICを添付。



PC-8801FH Model 30 A コース

最新65,536色表示可能

8801FH30〔本体〕……… ¥168,000
KD-862〔ビデオアート対応 4050/2000ディスプレー〕 ¥ 99,800
ブランクディスケット〔5′2D, 10枚〕¥ 17,000
バックアップキット〔ディスク〕・¥ 3,400

定価合計¥288,200➡現金特価	
¥ 5,100×36回	㊍15000㊟なし
¥ 6,000×48回	㊍なし ㊟なし
¥ 7,600×36回	㊍なし ㊟なし
¥ 9,000×30回	㊍なし ㊟なし

PC-8801FH Model 30 C コース

8801FH30〔本体〕……… ¥168,000
KD-854〔4050文字アナログ カラーディスプレー〕‥¥ 89,800
ブランクディスケット〔5′2D, 10枚〕¥ 17,000
バックアップキット〔ディスク〕・¥ 3,400

定価合計¥278,200➡現金特価	
¥ 4,700×60回	㊍なし ㊟なし
¥ 5,300×36回	㊍10000㊟なし
¥ 5,600×48回	㊍なし ㊟なし
¥ 7,000×36回	㊍なし ㊟なし

●65,536色を表示する際は、別売のビデオアートボード(PC-8801-17)とビデオアートボード対応ディスプレー(KD862)が必要です。……FHmodel30Aコース

PC8801シリーズ 周辺機器

メーカー名	型 番	標準価格	現金特価	48回均等払い	36回均等払い	主な特長
NEC	PC-KD862(ディスプレー)	¥ 99,800	現金大特価	¥2,200	¥2,800	14インチ0.39アナログRGB付 ディアルスキャンタイプ
NEC	PC-TV352(ディスプレー)	¥115,000	現金大特価	¥2,500	¥3,200	15インチ0.39アナログ/デジタル TVチューナー付
NEC	PC-TV471(ディスプレー)	¥248,000	現金大特価	¥5,400	¥6,800	21インチ0.42アナログ/デジタル TVチューナー付
NEC	PC-PR101TL(プリンター)	¥ 79,800	現金大特価	¥1,800	¥2,200	24熱転写プリンター
NEC	PC-PR406M(プリンター)	¥ 59,800	現金大特価	¥1,300	¥1,700	24熱転写プリンター
EPSON	AP-80K(PCロム・ケーブル付 24Pプリンター)	¥ 80,300	¥56,800	¥1,600	¥2,000	24熱転写プリンター
NEC	PC-8801SR-01	¥ 9,800	現金大特価	——	——	PC80S31用I/Fボート
NEC	PC-8801-10	¥ 28,000	現金大特価	——	——	ミュージックインターフェイス
NEC	PC-8801-11	¥ 19,800	現金大特価	——	——	サウンドボード
NEC	PC-8801-17	¥ 49,800	現金大特価	61/12月発売の為予約受付中		ビデオアートボード

PC-8801mH、FHは定価計算になります。

ディスケット・キットは無料になります。

PC-8801FH Model 30 B コース

最新65,536色表示可能
ハガキ印字の出来るシートフィーダセット

8801FH30〔本体〕……… ¥168,000
KD-862〔ビデオアート対応 4050/2000ディスプレー〕 ¥ 99,800
PR406M〔24熱転写プリンター〕 ¥ 59,800
PR406M-01〔シートフィーダ〕・¥ 22,800
ブランクディスケット〔5′2D, 10枚〕¥ 17,000
バックアップキット〔ディスク〕・¥ 3,400

定価合計¥370,800➡現金特価	
¥ 6,300×48回	㊍10000㊟なし
¥ 6,700×60回	㊍なし ㊟なし
¥ 6,800×36回	㊍20000㊟なし
¥10,100×36回	㊍なし ㊟なし

PC-8801FH Model 30 D コース

8801FH30〔本体〕……… ¥168,000
CU14A4〔4050文字アナログ カラーディスプレー〕 ¥ 89,800
ブランクディスケット〔5′2D, 10枚〕¥ 17,000
バックアップキット〔ディスク〕・¥ 3,400

定価合計¥278,200➡現金特価	
¥ 5,600×48回	㊍なし ㊟なし
¥ 7,000×36回	㊍なし ㊟なし
¥ 8,000×24回	㊍12000㊟なし
¥ 9,900×24回	㊍なし ㊟なし

PC-8801FH Model 30 E コース

8801FH30〔本体〕……… ¥168,000
CMT146L〔4050文字アナログ カラーディスプレー〕 ¥ 89,800
バックアップキット〔ディスク〕・¥ 3,400

定価合計¥261,200➡¥175,000	
¥ 4,000×60回	㊍なし ㊟なし
¥ 4,800×48回	㊍なし ㊟なし
¥ 6,000×36回	㊍なし ㊟なし
¥ 8,600×24回	㊍なし ㊟なし

PC-8801FH Model 20 K コース

8801FH20〔本体〕……… ¥138,000
KD-854〔4050文字アナログ カラーディスプレー〕‥¥ 89,800
ブランクディスケット〔5′2D, 10枚〕¥ 17,000
バックアップキット〔ディスク〕・¥ 3,400

定価合計¥248,200➡現金特価	
¥ 4,200×60回	㊍なし ㊟なし
¥ 5,000×48回	㊍なし ㊟なし
¥ 6,200×36回	㊍なし ㊟なし
¥ 8,900×24回	㊍なし ㊟なし

PC-8801FH Model 20 L コース

8801FH20〔本体〕……… ¥138,000
CU14A4〔4050文字アナログ カラーディスプレー〕 ¥ 89,800
ブランクディスケット〔5′2D, 10枚〕¥ 17,000
バックアップキット〔ディスク〕・¥ 3,400

定価合計¥248,200➡現金特価	
¥ 4,000×36回	㊍12000㊟なし
¥ 4,800×48回	㊍なし ㊟なし
¥ 6,000×36回	㊍なし ㊟なし
¥ 7,100×30回	㊍なし ㊟なし

本 社 東京都豊島区要町3-38-1 〒171　下取り品送付先 東京都豊島区東池袋1-28-1タクトTOビル3F 〒170　池袋店 東京都豊島区東池袋1-28-6 〒170

特選中古パソコン

中古商品の電話受付は東京のみになっております。

全品、コンピューター総合保険付…

ワールド・イン・アオヤマは、東京海上火災保険と提携し、すべての製品を一年間の保険付で販売しています。これは業界で唯一のもの。ぜひご利用下さい。

欲しくなったらその日に…

御予算面での心配は無用。お客様が納得のいくまで、私達が御相談にのります。月々3,000円から、ソフト、本体、ディスプレー、プリンター、何でもまとめてクレジット、その日の受付でその日の持ち帰り。お客様に合わせた支払方法をオーダークレジット。どんなことでもお気軽にご相談下さい。

ワールド イン アオヤマ



アフターサービス

お買い上げ頂いた商品が新品でも中古でもアフターサービスは万全です。もしご使用中、機種に異常や疑問を感じられた場合どんな小さなとでもご質問下さい。専門のスタッフが適確に診断、お答え致します。

PC-8801mkII FR 限定特別中古特選販売

限定20台 中古特選



初めての人から本格的な活用をめざす人まで誰もが満足できるラインアップ。
パフォーマンスを追求した高性能パソコン

8801/II FR D コース 特別限定品

PC-8801/II FR30(本体) ¥178,000
ブランクディスケット(52D,10枚) ¥ 17,000

定価合計¥195,000➡¥121,000	
¥ 3,400×48回	㊍なし 頭なし
¥ 4,200×36回	㊍なし 頭なし
¥ 6,100×24回	㊍なし 頭なし
¥ 7,900×18回	㊍なし 頭なし

Dコースにはディスプレー(テレビ)は含まれておりません。

8801/II FR H コース 特別限定品

PC-8801/II FR30……¥178,000
PC-KD854……………¥ 89,800
ブランクディスケット(52D,10枚) ¥ 17,000

定価合計¥284,800➡¥185,000	
¥ 5,200×48回	㊍なし 頭なし
¥ 6,500×36回	㊍なし 頭なし
¥ 9,200×24回	㊍なし 頭なし
¥12,000×18回	㊍なし 頭なし

8801/II FR K コース

PC-8801/II FR30……¥178,000
CMT146L(4050文字アナログディスプレー) ¥ 89,800

定価合計¥267,800➡¥155,000	
¥ 4,200×48回	㊍なし 頭なし
¥ 5,300×36回	㊍なし 頭なし
¥ 7,600×24回	㊍なし 頭なし
¥14,200×12回	㊍なし 頭なし

お客様相談室 03-987-7795

すでにご注文いただいている商品のお届け時期(納期)や、メンテナンス、その他のお問合せは上記へお電話ください。(10:00〜20:00)

ワールド イン アオヤマのパソコンは全商品一年間の保険付

商品が、火災、落雷、爆発、破曲損、盗難、水濡れ等のような損害を受けた場合に保険金が支払われます。

パソコン保険導入の為、お客様に¥1,300の負担をお願いいたしております。

買い替え大作戦こんなわずかな予算で買替が出来ます

※現金大特価はお電話で…。12月28日まで有効

下取り機種	購入機種	下取り差額	12回均等払い	24回均等払い	36回均等払い	下取り機種	購入機種	下取り差額	12回均等払い	24回均等払い	36回均等払い
PC-6001/II	PC-8801/II FR30	¥116,000	¥10,633	¥5,655	¥3,963	FM-7	FM-77AV20-1	¥ 96,400	¥ 8,836	¥4,699	¥3,293
PC-8001/II SR	PC-8801/II FR30	¥103,000	¥ 9,441	¥5,021	¥3,519	FM-new7	FM-77AV20-2	¥119,000	¥10,908	¥5,801	¥4,065
PC-8801/II 10	PC-8801/II FR30	¥ 97,000	¥ 8,891	¥4,728	¥3,314	FM-77AV2	FM-77AV20-2	¥ 86,000	¥ 7,883	¥4,192	——
PC-8801/II 20	PC-8801/II FR30	¥ 86,000	¥ 7,883	¥4,192	——	FM-77AV2	FM-77AV40	¥134,000	¥12,283	¥6,532	¥4,578
PC-8801/II 30	PC-8801/II FR30	¥ 70,000	¥ 6,416	¥3,412	——	FM-77L2	FM-77AV20-2	¥ 95,000	¥ 8,708	¥4,631	¥3,245
PC-8801/II 30	PC-8801/II FH30	現金大特価	今だから超低金利			PC-8801漢ロム付	PC-8801/II FH30	現金大特価	今だから超低金利		
PC-8801/II 30	PC-8801/II mH	現金大特価				PC-8801mR	PC-8801/II mH	現金大特価			

NEC

6001シリーズ本体

PC-6001〔本体:家庭用TVに直接可能〕………¥ 8,000
PC-6006〔ロム、ラムカートリッヂ〕………¥ 4,000
PC-6001MK II〔本体:家庭用TVに直接可能〕…¥ 15,000
PC-6001MK II SR〔本体:RFモジューレーター付〕·¥ 20,000
PC-6031SR〔3.5インチドライブ〕………¥ 20,000
PC-60M55〔FM音源カートリッヂ〕………¥ 5,000
PC-6006SR〔RAMカートリッヂ〕………¥ 5,000
PC-6601〔本体:3.5"ドライブ付、家庭用TVに直接可能〕……¥ 25,000
PC-6601SR〔本体:3.5"ドライブ付、家庭用TVに直接可能〕…¥ 38,000

8001シリーズ本体

PC-8001MK II〔本体〕………¥ 20,000
PC-8001MK II SR〔本体〕………¥ 28,000
PC-8001MK II SR〔本体〕〔新品〕………¥ 38,000

データレコーダ

PC-DR312〔データレコーダ〕………¥ 7,000
PC-DR312〔データレコーダー〕〔新品〕………¥ 9,800
PHC-DR II〔データレコーダー〕〔新品〕………¥ 9,800
PC-DR311〔データレコーダー〕………¥ 6,000
PC-6081〔データレコーダー〕………¥ 6,000
PC-6082〔データレコーダー〕………¥ 7,000

ディスプレー

PC-6041〔2000文字モノクロ〕………¥ 8,000
PC-60M43〔15色ディスプレー〕………¥ 18,000
PC-KD251K〔カラーディスプレー〕………¥ 28,000
PC-KD351〔カラーディスプレー〕………¥ 28,000
CZ-811D〔2000文字カラー〕………¥ 39,800
CU-14GB〔2000文字カラー〕〔新品同様〕………¥ 28,800
CU14GE〔2000文字カラー〕………¥ 28,000

CU14GシリーズはNEC、Sharp、富士通 他の本体に接続できますので、8ピンRGBケーブル¥1800を合せて御使用下さい。

PC-8851〔4050文字グリーンディスプレー〕………¥ 20,000
PC-8853〔4050文字ディスプレー〕………¥ 45,000
PC-TV151〔2000文字パソコンテレビ〕………¥ 42,000
PC-TV351〔4050文字パソコンテレビ〕………¥ 85,000
PC-TV451〔4050文字パソコンテレビ〕〔新古〕……¥132,000
PC-TV452〔4050文字パソコンテレビ〕〔新古〕……¥ 98,000
PC-KD551〔4050文字ディスプレー〕………¥ 48,000
PC-KD551K〔4050文字ディスプレー〕………¥ 52,000
PC-KD852〔4050文字ディスプレー〕………¥ 62,000
PC-KD854〔4050文字ディスプレー〕〔展示品〕……¥ 67,000
PC-KD854〔4050文字ディスプレー〕………¥ 65,000
CMT-146L〔4050文字カラーアナログデジタルRGB〕·¥ 49,800
CMT-146L〔4050文字カラーアナログ、デジタルRGB〕〔新品同様〕¥ 52,000
CU14P1〔4050文字デジタルRGB〕〔新品同様〕……¥ 59,800
CU14A4〔4050文字アナログ、デジタルRGB〕〔新品同様〕··¥大特価品
CZ811D〔2000文字デジタルディスプレーテレビ〕〔新品同様〕··¥ 39,800
CZ870D〔4050/2000文字ディスプレーテレビ〕〔新品同様〕……¥大特価品

大特価品に関しましては、お電話にてお問い合せ下さい。

フロッピーディスク

☎03-987-7771

PC-80S31〔5"フロッピーディスク〕〔システムディスク・ケーブル付〕¥ 65,000
PC-80S31K〔5"フロッピーディスク〕〔新品〕………¥ 89,800
PC-8881K〔8フロッピー〕………¥120,000

ショールーム

■ 営業時間/11:00〜18:30
■ 1月のお休み/14日(水)・22日(木)・29日(木)
■ 2月のお休み/6日(木)・13日(木)・20日(木)・27日(木)

見て、触れて、納得してください

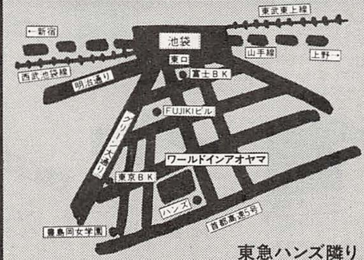
ショールームではお客様に一切声をかけないこともサービスの一つと思っております。店内にはお客様のニーズにぴったりの新作ソフトがズラリ勢揃い。お客様ご自身の目でじっくりとお選び下さい。

ワールド イン アオヤマ テレフォンガイド

新製品電話受付注文センター

東京 03-987-7771
大阪 06-264-7771
札幌 011-727-7771
広島 082-261-7771
福岡 092-672-7771
長野 0262-84-7771
仙台 022-227-7131
問い合せ 03-987-7795

10:00〜23:00



ワープロ店 東京都豊島区池袋パールシティー 〒170　AV事業部 東京都豊島区東池袋1-28-6 〒170　株式会社 ワールド イン アオヤマ

特選中古パソコン

代金は商品到着時に配送にお支払い下さい。銀行振込みは不用です。

PC-9881〔8'フロッピー〕……………… ¥ 98,000
ティアックFD55B〔88/IIフロッピー:PC-8801/II SR・FRに接続可能〕〔新品〕… ¥ 27,200
PC-8201〔ハンドヘルド〕……………… ¥ 58,000

8801シリーズ本体

PC-8801〔本体〕……………… ¥ 28,000
PC-8801〔本体:漢字ロム付〕……………… ¥ 36,000
PC-8801/II 10〔本体〕……………… ¥ 43,000
PC-8801/II 30〔本体:5"ドライブ2機増設〕……… ¥ 78,000
PC-8801/II 30〔本体:5"ドライブ2機増設〕〔新古品〕…… ¥ 80,000
PC-8801/II 30〔本体:5"ドライブ2機標準装備〕… ¥ 78,000
PC-8801/II SR20〔本体:5"ドライブ1機標準装備〕 ¥ 91,000
PC-8801/II SR30〔本体:5"ドライブ2機増設〕…… ¥110,000
PC-8801/II SR30〔本体、新品限定品〕……………… ¥123,000
PC-8801/II FR10〔本体〕〔新品同様〕……………… ¥ 70,000
PC-8801/II FR20〔本体:5"ドライブ1機増設〕…… ¥ 92,000
PC-8801/II FR20〔本体:5"ドライブ1機標準装備〕… ¥ 90,000
PC-8801/II FR30〔本体:5"ドライブ1機増設〕…… ¥108,000
PC-8801/II FR30〔本体:5"ドライブ2機標準装備〕〔展示品〕… ¥120,000
PC-8801/II FR30〔本体:5"ドライブ2機標準装備〕 ¥108,000
PC-8801/II MR〔本体:1Mバイトドライブ2機標準装備〕… ¥142,000
PC-8801/II MR〔本体、新品限定品〕……………… ¥152,000
フロッピーディスク・ティアック-FD55BV
〔PC-8801MK II用フロッピーディスク〕〔新品〕… ¥ 28,000
K-305〔両面倍密ディアルフロッピー〕……………… ¥ 54,000

9801シリーズ本体

256K増設ラムボード〔9801用〕〔新品〕………… ¥ 14,500
512K増設ラムボード〔9801用〕〔新品〕………… ¥ 19,800
IBM高速RAMディスク〔9801用、RAMディスク用、ユーティリティソフト付〕〔新品〕……………… ¥ 35,000
PC-9801E〔本体〕〔漢ロム付〕……………… ¥108,000
PC-9801U2〔本体〕……………… ¥135,000
PC-9801UV2〔本体〕……………… ¥220,000
PC-9801UV2〔本体〕〔新古品〕……………… ¥238,000
PC-9801F2〔本体:5"ドライブ2機標準装備〕…… ¥168,000
PC-9801m2〔本体:1Mバイトドライブ2機標準装備〕 ¥190,000
PC-9801VF2〔本体:5"ドライブ2機標準装備〕…… ¥188,000
PC-9801Vm2〔本体:5"ドライブ2機標準装備〕…… ¥260,000
PC-9801Vm2〔Aランク〕……………… ¥273,000

プリンター

PC-PR401〔サーマルプリンター〕……………… ¥ 18,000
PC-PR406M〔24'熱転写プリンター〕……………… ¥現金特価
PC-PR405〔24'漢字プリンター〕……………… ¥ 35,000
PC-PR405〔ケーブル付〕〔新品同様〕……………… ¥ 39,800
PC-PR101〔24'シリアルプリンター〕……………… ¥ 78,000
PC-PR201〔24'漢字プリンター〕……………… ¥172,000
PC-PR101T〔24'熱転写プリンター〕〔新品〕…… ¥ 49,800
NM-9400S〔24'漢字プリンター〕〔新品〕……… ¥186,000
RP-80F/T II〔シリアルプリンター〕……………… ¥ 35,000
RP80F/T II K〔16'漢字プリンター〕……………… ¥ 40,000
MP80F/T〔16'ドットプリンター〕……………… ¥ 28,000
GP-500M〔シリアルプリンター〕……………… ¥ 19,800
GP-700M〔インクジェット式カラープリンター〕…… ¥ 28,000
GP-550M〔16'漢字プリンター〕……………… ¥ 38,000
NM-9900〔24'15インチ漢字プリンター〕〔新品限定品〕… ¥168,000
NM-9400〔24'漢字プリンター〕……………… ¥130,000
PC-PR406〔24'熱転写漢字プリンター〕……… ¥ 55,000
PC-8821〔グラフィックドットプリンター〕……… ¥ 35,000
PC-8825〔24'熱転写プリンター〕……………… ¥ 38,000
PC-8826〔カラープロッタープリンター〕……… ¥ 38,000
PC-8826〔カラープロッタープリンター〕〔新古品〕… ¥ 44,000
PC-8027〔10'ドットプリンター〕〔新古品〕…… ¥ 47,000
PC-PR103〔インパックトラインドットプリンター〕…… ¥ 26,000
PC-PR201T〔130ケタ熱転写漢字プリンター〕…… ¥ 82,000
PR-201H〔24'シリアルプリンター〕……………… ¥198,000
PR-201CL〔24'カラーシリアルプリンター〕〔新品同様〕… ¥188,000
SL-80MK〔ケーブル付〕……………… ¥ 73,000
SL-80MK〔24'カラーシリアルプリンター、第2水準、ケーブル付〕〔新品〕… ¥ 83,000
AP-80K〔24'カラー熱転写プリンター、ロム、ケーブル付〕… ¥ 55,000
M-1009X〔熱転写プリンター〕……………… ¥ 29,000
KXP1091N〔10'プリンター〕……………… ¥ 26,000
VP130K〔130ケタ24'シリアルプリンター〕……… ¥ 78,000
PC-6021〔シリアルプリンター〕……………… ¥ 17,000
PC-6022〔シリアルプリンター〕……………… ¥ 15,000

プリンターを御購入いただいたお客様には、全てケーブルをお付けいたしております。

FUJITSU

FM-7〔本体〕……………… ¥ 20,000
FM-NEW7〔本体〕……………… ¥ 22,000
FM-77L2〔本体〕……………… ¥ 66,000
FM-77L4〔本体〕……………… ¥ 76,000
FM-77D2〔本体〕……………… ¥ 58,000
FM-77AV1〔本体〕……………… ¥ 75,000
FM-77AV2〔本体〕……………… ¥ 98,000

MB-27405〔プリンター〕……………… ¥ 34,000
MB-27407〔熱転写プリンター〕……………… ¥ 48,000
MB-27411〔プリンター〕……………… ¥118,000
MB-27611〔フロッピーディスク〕……………… ¥ 68,000
MB-27611〔システム、ケーブル、1F付〕〔新品〕…… ¥ 88,000
MB-27603〔シングルディスク〕……………… ¥ 52,000
MB-27631〔3.5'ディスク〕……………… ¥ 62,000
CU-14GB〔2000文字カラー〕〔新品同様〕……… ¥ 28,800
MB-27343〔2000文字カラーディスプレー〕……… ¥ 28,000
MB27333〔4050文字ディスプレーテレビ〕〔新品同様〕 ¥ 59,800
FM-TV151〔ディスプレー〕〔中古〕……………… ¥ 56,000
SP-800F〔セイコー社、シリアルプリンター〕…… ¥ 38,000
GP-500F〔セイコー社、シリアルプリンター〕…… ¥ 22,000
GP550F〔16'ドットプリンター〕……………… ¥ 32,000
M1009〔シリアルプリンター〕……………… ¥ 18,000

SHARP

MZ-721〔本体〕……………… ¥ 14,000
MZ-731〔本体〕……………… ¥ 23,000
MZ-1500〔本体〕……………… ¥ 23,000
MZ-2000〔Gラム付①②③〕……………… ¥ 36,000
MZ-2200〔DR付〕……………… ¥ 24,000
MZ2500V2/30〔本体〕……………… ¥153,000
MZ-2500/30……………… ¥ 78,000
CU14A4〔4050、アナログデジタルRGB〕〔新品同様〕… ¥大特価品
X-1〔本体、ディスプレー、Gラム〕……………… ¥ 67,000
X-1C〔本体、ディスプレー、G内蔵〕……………… ¥ 67,000
X-1D〔本体、ディスプレー、G内蔵〕……………… ¥ 70,000
X-1Turbo/20〔本体、ディスプレー〕……………… ¥145,000
X-1Turbo/30〔本体、ディスプレー〕……………… ¥168,000
X-1Turbo II〔本体〕……………… ¥ 99,000
X-1Turbo II〔ディスプレー〕……………… ¥ 68,000
CZ-8VC〔X-1用RFモジューレーター〕……………… ¥ 11,000
CZ-8VC〔X-1用RFモジューレーター〕〔新品〕…… ¥ 15,500
CZ-856C〔新品同様〕……………… ¥111,000
CZ-855D〔新品同様〕……………… ¥ 73,000
X-1F/10〔CZ811本体〕……………… ¥ 29,800
X-1F〔CZ811ディスプレー〕……………… ¥ 39,800
X-1F/20〔CZ812本体〕……………… ¥ 59,000
X-1F/20〔CZ812本体〕〔新品同様〕……………… ¥ 59,600
CZ-801C〔X-1C本体〕……………… ¥ 22,000

今月のお買得品

関連製品

新品限定品 CU14A2 ¥99,800→¥58,000 4050文字、アナログ、デジタルRGB
新品 EPSON AP-80K (PCロム、ケーブル付) 新品 ¥80,300→¥58,900
新品限定品 NEC NM9900 15インチ24ドットカラープリンター ¥298,000→¥168,000
新品限定品 NEC PC-8001/II SR ¥89,800→¥38,000
PC-PR201CL ¥328,000→¥188,000
限定品 Sharp CZ-8RL1 X-1用データレコーダ ¥24,800→¥19,800
新品限定品 Sharp CZ-8PP2 カラープロッタープリンター(漢字は打てません) ¥54,800→¥14,800
CU-14P1 限定100台 0.31:4050文字カラー ¥128,000→¥59,800
CU-14H2 限定50台 0.39:4050文字カラー ¥99,800→¥49,800
新品限定品 Sharp CZ-8DT X-1用デジタルテロッパー ¥89,800→¥16,800
限定品 NEC PR101TL ¥79,800→¥62,200
新品限定品 Sharp MZ1P17 ケーブル付 ¥79,800→¥50,000
新品限定品 CU14F1 2000文字カラーディスプレー ¥69,800→¥28,800
新品限定品 NEC DR-312 (データレコーダー) ¥19,800→¥9,800
新品限定品 CZ811C ¥89,800→¥29,800 (ディスプレイは別)
新品限定品 X-1turbo II Sharp X-1ターボII ¥297,800→¥183,000
新品限定品 Sharp CZ-811D ¥89,800→¥39,800
MAXパソコン 新品限定品30台 MSX2 ビクターHC-80・128K ¥89,800→¥29,800
MAXパソコン 新品限定品 ビクターHC-60・32K ¥64,800→¥22,500
MAXパソコン 限定品 MSX ビクターHC-30・32K ¥36,800→¥19,800
新品限定品 CZ812C X-1F20〔本体〕 ¥139,800→¥59,800 (ディスプレイは別)
中古限定品 NEC PC-8801/II-SR30〔本体〕 ¥110,000
中古限定品 NEC PC-8801/II-20〔本体〕 ¥62,000
中古限定品 NEC PC-6001/II〔本体〕 *家庭用TVに直接可 ¥15,000
中古限定品 NEC PC-8801/II-30〔本体〕 ¥78,000

Sharp X-1マニア〔本体〕……………… ¥198,000→¥ 20,000
Sharp X-1F10〔本体〕……………… ¥ 89,800→¥ 29,800
Sharp X-1F20〔本体〕……………… ¥139,800→¥ 59,800
Sharp X-1G10〔本体〕……………… ¥ 69,800→¥ 52,000
Sharp X-1G30〔本体〕……………… ¥118,000→¥ 85,000
Sharp X-1ターボII〔本体〕〔CZ856CE〕… ¥178,000→¥ 108,000
Sharp X-1ターボIII〔本体〕〔CZ870CE〕… ¥168,000→¥ 126,000

●パソコンを初めてお使いになられる方、ワープロとしてお使いになられる方、私共ではあらゆるデータをとりそろえてお待ちいたしておりますのでお気軽にご相談下さい。

本 社 東京都豊島区要町3-38-1 〒171　下取り品送付先 東京都豊島区東池袋1-28-1タクトTOビル3F 〒170　池袋店 東京都豊島区東池袋1-28-6 〒170

身近になったあのソフト！「ソフトアーデン」は、全国どこでも最新のソフトをお届けいたします。欲しいソフトが、今すぐお手元へ……ソフトの動きは凄まじい。



6000シリーズ

商品名	メディア	価格	割引価格
パックマン	T/B	3,000	2,760
ギャラクシアン	T/B	3,000	2,760
ディグダグ	T/B	3,500	3,260
マッピー	T/B	4,100	3,810
グロブダー	T/B	3,800	3,540
タイニーゼビウス	T/B	3,500	3,250
タイニーゼビウスマーク2	T/B	3,500	3,250
ボスコニアン	T/B	3,800	3,540
オホーツクに消ゆ	T/B	3,800	3,520
軽井沢誘拐案内	T/B	4,800	4,440
アルバトロス	T/B	5,800	5,400
ザ・キャッスル1！	T/B	13,800	13,520
トリトーン	T/B	4,800	4,440
アスピック	T/B	4,800	4,440
は～りぃふぉっくす雪の魔王	T/B	4,200	3,890
信長の野望	T/B	4,500	4,180
慶子ちゃんの秘密	T/B	3,800	3,520
青い宇宙の冒険	T/B	4,800	4,440
アメリカントラック	T/B	4,500	4,180
モールモール60SR	T/B	3,800	3,520
ポートピア連続殺人事件	T/B	3,800	3,520
ザ・ブラックオニキス	T/B	5,800	5,400
タイムトンネル	T/B	4,800	4,440
ジャン狂	T/B	4,000	3,700
ちまちま	T/B	4,800	4,440
リザート	T/B	4,800	4,440
水道小僧	T/B	4,200	3,890
飛車	T/B	4,200	3,890
暗黒星雲	T/B	4,800	4,440
テラ4001	T/B	4,800	4,440
ホットドック	T/B	4,800	4,440
★ナイトライフ60	T/B	4,500	4,200
★ナイトライフ60SR	T/B	4,500	4,200
ディグダグ	3FD	5,800	5,400
マッピー	3FD	6,200	5,770
グロブダー	3FD	6,000	5,580
タイニーゼビウスマーク2	3FD	5,800	5,400
ボスコニアン	3FD	6,000	5,580
トリトーン	3FD	6,800	6,330
信長の野望66	3FD	6,800	6,330
信長の野望66SR	3FD	6,800	6,330
サンダーボール	3FD	5,800	5,400
テラ4001	3FD	6,800	6,330
アメリカントラック	3FD	6,800	6,330
ハイドライド	3FD	6,800	6,330
ハイドライド66SR	3FD	6,800	6,330
モールモール	3FD	5,800	5,400
新竹取物語	3FD	9,800	9,120
ジャン狂66SR	3FD	6,800	6,330
は～りぃふぉっくすSR	3FD	7,800	7,250
★ナイトライフ66	3FD	7,800	7,250
★ナイトライフ66SR	3FD	7,800	7,250

8000シリーズ

商品名	メディア	価格	割引価格
パックマン	T/B	3,500	3,250
パックマンSR	T/B	3,500	3,250
ギャラクシアン	T/B	3,500	3,250
ディグダグ	T/B	3,000	2,790
ディグダグSR	T/B	3,800	3,530
マッピーSR	T/B	3,800	3,530
グロブダーSR	T/B	3,800	3,530
ゼビウスSR	T/B	4,300	4,000
ハンバーガーSR	T/B	4,000	3,720
デーモンクリスタルSR	T/B	4,000	3,720
ゼノンSR	T/B	3,800	3,530
Uボート	T/B	3,800	3,530
ミッドウェイ	T/B	3,800	3,530
信長の野望	T/B	4,500	4,180
ザ・コックピット	T/B	4,800	4,470
ザ・コックピットSR	T/B	4,800	4,470
プロレススペシャル	T/B	4,800	4,470
ポートピア連続殺人事件	T/B	3,600	3,340
任天堂のテニス	T/B	4,000	3,720
ロードランナー	T/B	4,800	4,470
サラダの国のトマト姫	T/B	4,800	4,470
野球狂	T/B	4,000	3,720
フリッキー	T/B	4,800	4,470
プロフェッショナル麻雀	T/B	4,800	4,470
マリオブラザーズスペシャル	T/B	3,600	3,340
バックランドSR	T/B	4,800	4,470
ファンタジアンSR	T/B	5,800	5,390
ザ・ブラックオニキスSR	T/B	5,800	5,390
ミルキーウェイ	T/B	4,800	4,470
リザートSR	T/B	4,800	4,470
ホットドックSR	T/B	4,800	4,470
★ナイトライフ80	T/B	4,800	4,470
★ナイトライフ80II	T/B	4,800	4,470
信長の野望	5FD	6,800	6,330
信長の野望SR	5FD	6,800	6,330
ザ・コックピットSR	5FD	5,800	5,400
ザナドウSR	5FD	7,800	7,260
テグザーSR	5FD	6,800	6,330
バックランドSR	5FD	6,800	6,330
始皇帝SR	5FD	6,800	6,330
★ナイトライフ	5FD	5,800	5,400

8800シリーズ

商品名	メディア	価格	割引価格
魔城伝説	5FD	6,800	6,330
戦国大名	5FD	6,800	6,330
ヴィーナス・ファイヤー	5FD	7,800	7,260
デーモンクリスタル	5FD	6,200	5,770
キングサーモン	5FD	7,800	7,260
ガンマー5	5FD	6,500	6,050
マッピー	5FD	6,200	5,770
ハイドライド2	5FD	6,800	6,330
森田和郎の将棋	5FD	7,800	7,260
北斗の拳	5FD	6,800	6,330
ワールドゴルフ	5FD	5,800	5,400
軽井沢誘拐案内	5FD	5,800	5,400
地球戦士ライザー	5FD	6,400	5,960
ウィングマン2	5FD	6,800	6,330
TOKYOナンパストリート	5FD	6,400	5,960
太陽の神殿	5FD	7,800	7,260
ザナドウ	5FD	7,800	7,260
ザナドウシナリオ2	5FD	5,800	5,400
スター・シンフォニー	5FD	7,800	7,260
夕なぎのホライゾン	5FD	6,800	6,330
ディ・ドリーム	5FD	7,800	7,260
ザ・将棋塾	5FD	6,800	6,330
にゃんにゃんプロレス	5FD	6,800	6,330
ポイントX占領作戦	5FD	6,800	6,330
妖姫伝	5FD	6,800	6,330
モールモール2	5FD	5,800	5,400
S・F・3・D	5FD	6,800	6,330
新竹取物語	5FD	9,800	9,120
トリビアQ	5FD	6,800	6,330
囲碁百科	5FD	8,800	8,190
ミュージアム2	5FD	8,800	8,190
スターシンフォニー	5FD	7,800	7,260
ナイルの涙	5FD	6,800	6,330
扉を開けて	5FD	7,800	7,260
未来	5FD	7,800	7,260
摩訶迦羅	5FD	7,900	7,350
メルヘンベールI	5FD	7,900	7,350
メルヘンベールII	5FD	7,900	7,350
スーパーマリオブラザーズ	5FD	6,800	6,330
スーパーピットフォール	5FD	5,800	5,400
めぞん一刻	5FD	6,800	6,330
1942	5FD	6,800	6,330
戦場の狼	5FD	6,800	6,330
魔界村	5FD	6,800	6,330
ウィザードリィ	5FD	9,800	9,120
ウィザードリィ2	5FD	9,800	9,120
棋聖	5FD	7,800	7,260
ローグ	5FD	9,800	9,120
覇邪の封印	5FD	8,800	8,190
賢者の遺言	5FD	7,800	7,260
キングスナイトスペシャル	5FD	6,900	6,420
レフティマウス	5FD	6,800	6,330
うってぃ・ぽこ	5FD	6,800	6,330
カサブランカに愛を	5FD	7,200	6,700
レリクス	5FD	7,200	6,700
トップル・ジップ	5FD	6,800	6,330
クリスタル・プリズン	5FD	7,500	6,980
アーコン	5FD	7,800	7,260
対局囲碁Jr	5FD	7,800	7,260
碁遊技	5FD	6,800	6,330
ブラスティー	5FD	7,900	7,350
アルファー	5FD	5,900	5,490
ラプラスの魔	5FD	7,800	7,260
夢幻の心臓2	5FD	7,800	7,260
ファンタジー	5FD	9,800	9,120
ラスベガス	5FD	7,800	7,260
トリトーン	5FD	6,800	6,330
スパイバスパイ	5FD	6,800	6,330
殺人倶楽部	5FD	7,800	7,260
メイドウム	5FD	6,800	6,330
ミスターパンプ	5FD	6,800	6,330
プロフェッショナル麻雀	5FD	6,800	6,330
カリオストロの城	5FD	7,800	7,260
マーベラス	5FD	6,800	6,330
ゴルコス	5FD	7,800	7,260
タイムトンネル	5FD	5,800	5,400
照魔鏡の伝説	5FD	7,800	7,260
デゼニワールド	5FD	7,800	7,260
ザ・スクリーマー	5FD	7,200	6,700
ロボレス2001	5FD	6,800	6,330
1000年王国	5FD	6,800	6,330
ザイロス	5FD	6,800	6,330
ギャルッぱクラブ	5FD	6,800	6,330
暗闇の視点	5FD	6,800	6,330
三国志	5FD	14,800	13,770
抄本三国志	5FD	8,800	8,100
A列車で行こう	5FD	7,800	7,260
は～りぃふぉっくす雪の魔王	5FD	7,800	7,260
グーニーズ	5FD	6,800	6,330
グラディウス	5FD	6,800	6,330
バットン第三軍	5FD	6,800	6,330
リグラス	5FD	6,800	6,330
信長の野望	5FD	6,800	6,330
タイムインベイヤー	5FD	7,800	7,260
蒼き狼と白い牝鹿	5FD	7,800	7,260
スーパーランボー	5FD	6,800	6,330
タッチ	5FD	7,800	7,260
ザ・コックピット	5FD	5,800	5,400
ラグランジュL-2	5FD	6,800	6,330
リ・バース	5FD	7,800	7,260
棋太平	5FD	6,500	6,050
オペレーショングレネード	5FD	6,800	6,330
シティーファイト	5FD	6,800	6,330
スーパーピットフォール	5FD	5,800	5,400
バックトゥザフューチャー	5FD	6,800	6,330
ルナボール	5FD	5,800	5,400
ピンボールランド	5FD	4,800	4,440
パターン・エディ88	5FD	7,000	6,510
プラネタリウムパートII	5FD	7,800	7,260
ザ・競馬	5FD	8,800	8,190
詰碁120	5FD	8,000	7,440
ラストウォー	5FD	6,500	6,050
青い宇宙の冒険	5FD	5,800	5,400
フリッキー	5FD	6,800	6,330
プロレススペシャル	5FD	6,800	6,330
ヘリコイド	5FD	6,800	6,330
ミルキーウェイ	5FD	6,800	6,330
ウィル	5FD	5,800	5,400
キャッスルエクセレント	5FD	6,800	6,330
道化師殺人事件	5FD	7,800	7,260
始皇帝	5FD	6,800	6,330
ホットドッグ	5FD	6,800	6,330
ゼビウス	5FD	6,800	6,330
ザース	5FD	5,800	5,400
アリオン	5FD	7,800	7,260
アークスロード	5FD	7,800	7,260
ファンタジアン	5FD	7,300	6,790
アステカ	5FD	7,200	6,700
オホーツクに消ゆ	5FD	6,800	6,330
ザ・ブラックオニキス	5FD	7,800	7,260
ファイヤー・クリスタル	5FD	7,800	7,260
メーベル・マンション	5FD	6,800	6,330
スカイスクレーパー	5FD	6,800	6,330
コナン	5FD	6,800	6,330
テグザー	5FD	6,800	6,330
エプシロン3	5FD	7,300	6,790
アーコン	5FD	7,800	7,260
ザイオン	5FD	6,800	6,330
ロットロット	5FD	6,800	6,330
ロボレス2001	5FD	6,800	6,330
南海の標的	5FD	6,800	6,330
発汗惑星	5FD	5,800	5,400
アメリカントラック	5FD	6,800	6,330
ヒランヤの謎	5FD	6,800	6,330
シオン	5FD	6,800	6,330
ホバー・アタック	5FD	5,800	5,370
シーナ	5FD	6,800	6,330
アクレス	5FD	7,800	7,260
麻雀狂・将棋狂	5FD	6,800	6,330
ダビンチ	5FD	6,800	6,330
アルバトロス	5FD	8,800	8,190
★ソープランド・ストーリー	5FD	6,800	6,330
★クリスチーヌ	5FD	5,800	5,400
★女子大生交際図巻	5FD	8,800	8,190
★聖女パニック	5FD	4,800	4,500
★聖女伝説	5FD	6,800	6,330
★美しき獲物たち	5FD	4,000	4,000
★ファイブ・スィート・ドリーム	5FD	7,800	7,260
★㊙課外授業編	5FD	3,000	3,000
★プラトニックラブ	5FD	6,800	6,330
★ラブメイト	5FD	4,800	4,500
★マリコの部屋	5FD	4,800	4,500
★さゆり	5FD	4,800	4,500
★エリカ	5FD	6,800	6,330
★天使たちの午後	5FD	6,800	6,330
★天使たちの午後番外編	5FD	3,000	3,000
★シンデレラペルデュ	5FD	6,800	6,330
★ザ・ピーピング	5FD	4,800	4,500
★全国ナンパ修行京都	5FD	4,800	4,500
★ネギ麻雀	5FD	6,800	6,330
★ファイナルロリーター	5FD	6,800	6,330
★団地妻の誘惑	5FD	6,800	6,330
★オランダ妻は電気うなぎ…	5FD	7,800	7,260
★ナイトライフ	5FD	6,800	6,330
★口説き方教えます	5FD	6,800	6,330
★ポップレモン	5FD	7,800	7,260
★ヘルパー占い	5FD	8,000	7,440
★がんばれ美樹ちゃん	5FD	1,500	1,500
★フェアリーズレジデンス	5FD	7,800	7,260
★フェアリーズスペシャル	5FD	3,000	3,000
★慶子ちゃんの秘密	5FD	4,800	4,440
★オメガ第1号	5FD	3,800	3,600
★マカダム	5FD	6,800	6,330
★真夜中のラブコール	5FD	5,000	4,650
★くりいむレモン	5FD	6,800	6,330
★ゼーター第3号	5FD	3,800	3,540

8800SRシリーズ

商品名	メディア	価格	割引価格
ウォームWOOM SR	5FD	6,800	6,330
スーパーマリオブラザーズSR	5FD	6,800	6,330
戦国大名SR	5FD	6,800	6,330
三国志SR	5FD	14,800	13,770
ヴァクソルSR	5FD	7,800	7,260
ディーヴァSR	5FD	7,800	7,260
ロマンシアSR	5FD	6,800	6,330
ザナドウSR	5FD	7,800	7,260
ザナドウシナリオ2SR	5FD	5,800	5,400
ヴァリスSR	5FD	7,800	7,260
ファイナルゾーンSR	5FD	6,800	6,330
アルバトロスSR	5FD	8,800	8,190
アルバトロス拡張コースSR	5FD	4,500	4,170
九玉伝SR	5FD	7,800	7,260
コムサイトSR	5FD	6,800	6,330
ボルトオンSR	5FD	6,800	6,330
未来SR	5FD	7,800	7,260
摩訶迦羅SR	5FD	7,900	7,350
ライレーンSR	5FD	7,800	7,260
メルヘンヴェールII SR	5FD	7,900	7,350
カーマインSR	5FD	7,800	7,260
ハングオンSR	5FD	6,800	6,330
アルゴーSR	5FD	7,500	6,980
舞臓魔SR	5FD	6,800	6,330
シルフィードSR	5FD	6,800	6,330
NEWバビロンSR	5FD	7,800	7,260
大戦略88SR	5FD	7,800	7,260
ディーヴァSR	5FD	7,800	7,260
AIR SR	5FD	7,800	7,260
バビロンSR	5FD	7,800	7,260
ウィバーンSR	5FD	6,800	6,330
信長の野望全国版	5FD	9,800	9,120
ロスト・パワーSR	5FD	7,800	7,260
ザ・コックピットSR	5FD	5,800	5,400
ザ・コックピットMR FIR	5FD	5,800	5,400
ラミア1999SR	5FD	7,800	7,260
ジャイロダインSR	5FD	6,800	6,330
スーパーピットフォールSR	5FD	5,800	5,400
ストームSR	5FD	7,800	7,260
バックトゥザ・フューチャーSR	5FD	4,800	4,440
ウインターゲームSR	5FD	6,800	6,330
★ショッキング・クロスワード	5FD	7,800	7,260

FM-7/77シリーズ

商品名	メディア	価格	割引価格
パックマン	T/B	3,500	3,250
ギャラクシアン	T/B	3,500	3,250
ディグダグ	T/B	3,500	3,250
マッピー	T/B	3,800	3,520
ギャラガ	T/B	3,800	3,520
ラリーX	T/B	3,500	3,250
Uボート	T/B	3,800	3,520
ミッドウェイ	T/B	3,800	3,520
ナイザー	T/B	4,100	3,800
バトルシティー	T/B	4,100	3,800
ハイドライド2	T/B	4,800	4,440
軽井沢誘拐案内	T/B	4,800	4,440
ワールド・ゴルフ	T/B	4,800	4,440
地球戦士ライザー	T/B	4,800	4,440
ウィングマン2	T/B	4,800	4,440
TOKYOナンパストリート	T/B	4,800	4,440
トリトーン	T/B	4,800	4,440
プロフェッショナル麻雀	T/B	4,800	4,440
カリオストロの城	T/B	4,800	4,440
リグラス	T/B	4,800	4,440
ディサイド2	T/B	4,800	4,440
ザ・コックピット	T/B	4,800	4,440
F15-イーグル	T/B	3,500	3,250
走れスカイライン	T/B	3,800	3,520
ラグランジェL-2	T/B	4,800	4,440
棋太平	T/B	4,500	4,170
ビクトリアス・ナイン	T/B	4,500	4,170
エレベーターアクション	T/B	4,500	4,170
パターンエディター	T/B	4,000	3,700
グラフィックエディター	T/B	4,000	3,700
フェアリーズ・レジデンス	T/B	4,500	4,170
A列車で行こう	T/B	6,800	6,330
プロレススペシャル	T/B	4,800	4,440
フリッキー	T/B	4,800	4,440
天使たちの午後	T/B	4,800	4,440
エリカ	T/B	4,800	4,440
ファイブ・スィート・ドリーム	T/B	4,500	4,170
リザート	T/B	4,800	4,440
ドラゴンスレーヤー	T/B	4,800	4,440
ザイオン	T/B	5,800	5,400
7万光年セット	T/B	7,800	7,260
モールモール2	T/B	4,800	4,440
スーパーシンセ	T/B	5,800	5,400
囲碁百科	T/B	6,800	6,330
モンスター	T/B	4,800	4,440
ミルキーウェイ	T/B	4,800	4,440
ホットドック	T/B	4,800	4,440
サンダーボール	T/B	4,800	4,440
7万光年	T/B	4,800	4,440
発汗惑星	T/B	4,800	4,440
信長の野望	T/B	4,500	4,170
青い宇宙の冒険	T/B	4,200	3,910
麻雀狂・将棋狂	T/B	5,800	5,400
ワイヤード2	T/B	5,000	4,650
アメリカン・トラック	T/B	4,500	4,170
蒼き狼と白い牝鹿	T/B	4,800	4,440
★㊙課外授業編	T/B	3,000	3,000
ゼビウスJOY FDセット	5FD	9,300	8,650
ハイドライド2	5FD	6,800	6,330
軽井沢誘拐案内	5FD	5,800	5,400
TOKYOナンパストリート	5FD	6,400	5,960
ザナドウ	5FD	7,800	7,260
ザナドウシナリオ2	5FD	5,800	5,400
ヴァリス	5FD	7,800	7,260
アルバトロス	5FD	8,800	8,190
スターシンフォニー	5FD	7,800	7,260
夕なぎのホライゾン	5FD	6,800	6,330
モールモール2	5FD	5,800	5,400
新竹取物語	5FD	9,800	9,120
三国志	5FD	14,800	13,770
囲碁百科	5FD	8,800	8,190
ミュージアム2	5FD	8,800	8,190
ディ・ドリーム	5FD	7,800	7,260
にゃんにゃんプロレス	5FD	6,800	6,330
ポイントX占領作戦	5FD	6,800	6,330
カリグラフ	5FD	10,000	9,300
S・F・3D	5FD	6,800	6,330
メルヘンヴェールI	5FD	7,900	7,350
1942	5FD	6,800	6,330
戦場の狼	5FD	6,800	6,330
魔界村	5FD	6,800	6,330
スターエージェント	5FD	6,800	6,330
ウィザードリィ	5FD	9,800	9,120
ウィザードリィ2	5FD	9,800	9,120
覇邪の封印	5FD	8,800	8,190
サイダーユング編	5FD	7,800	7,260
7万光年セット	5FD	9,800	9,120
トップル・ジップ	5FD	6,800	6,330
太陽の神殿	5FD	7,800	7,260
ホテルウォーズ	5FD	7,500	6,980
レリクス	5FD	7,200	6,700
ライレーン	5FD	7,800	7,260
アーコン	5FD	7,800	7,260
アルファ	5FD	5,900	5,490
リ・バース	5FD	7,800	7,260
夢幻の心臓2	5FD	7,800	7,260
ファンタジー	5FD	9,800	9,120
ラスベガス	5FD	7,800	7,260
トリトーン	5FD	6,800	6,330
殺人倶楽部	5FD	7,800	7,260
アルバトロス	5FD	8,800	8,190
A列車で行こう	5FD	7,800	7,260
リグラス	5FD	6,800	6,330
プリンセス・クエスト	5FD	6,800	6,330
カリオストロの城	5FD	7,800	7,260
ディーサイド2	5FD	6,800	6,330
ラグランジュL-2	5FD	6,800	6,330
ザ・コックピット	5FD	5,800	5,400
F15-イーグル	5FD	5,800	5,400
グリード	5FD	6,800	6,330
棋太平	5FD	6,500	6,050
エレベーターアクション	5FD	6,800	6,330
グラフィック・エディター	5FD	7,000	6,510
プラネタリウムパートII	5FD	7,800	7,260
ラスト・ウォー	5FD	6,500	6,050
照魔鏡の伝説	5FD	7,800	7,260
★ソープランド・ストーリー	5FD	6,800	6,330
★くりいむレモン	5FD	6,800	6,330
★ゼーター第3号	5FD	3,800	3,600
★ポップレモン	5FD	7,800	7,260
★ヘルパー 占い	5FD	8,000	7,440
★がんばれ美樹ちゃん	5FD	1,500	1,500
★フェアリーズ・レジデンス	5FD	7,800	7,260
★フェアリーズ・スペシャル	5FD	3,000	3,000
★慶子ちゃんの秘密	5FD	4,800	4,440
★オメガ第1号	5FD	3,800	3,600
★美しき獲物たち	5FD	4,000	4,000
★天使たちの午後	5FD	6,800	6,330
★天使たちの午後番外編	5FD	3,000	3,000
★エリカ	5FD	6,800	6,330
★ファイナル・ロリーター	5FD	6,800	6,330
三国志	3FD	14,800	13,770
三国志AV	3FD	14,800	13,770
太陽の神殿	3FD	7,800	7,260
ディグダグAV専	3FD	6,000	5,580
ティップ・トップ	3FD	5,800	5,400
ギャラガ	3FD	6,000	5,580
グリード	3FD	6,800	6,330
ゼビウスJOY FDセット	3FD	9,300	8,650
ナイザー	3FD	6,200	5,770
バトルシティー	3FD	6,200	5,770
ドルアーガの塔	3FD	6,000	5,580
ディーヴァAV専	3FD	7,800	7,260
ハイドライド2	3FD	6,800	6,330
レ・イ・ドッ・ク	3FD	6,800	6,330
北斗の拳	3FD	6,800	6,330
ワールド・ゴルフ	3FD	5,800	5,400
地球戦士ライザー	3FD	6,400	5,960
ウィングマン2	3FD	6,800	6,330
ザナドウ	3FD	7,800	7,260
ザナドウシナリオ2	3FD	5,800	5,400
ヴァリス	3FD	7,800	7,260
アルバトロス	3FD	8,800	8,190
スターシンフォニー	3FD	7,800	7,260
夕なぎのホライゾン	3FD	6,800	6,330
ディ・ドリーム	3FD	7,800	7,260
にゃんにゃんプロレス	3FD	6,800	6,330
ポイントX占領作戦	3FD	6,800	6,330
カリグラフ	3FD	10,000	9,300
モールモール2	3FD	5,800	5,400
S・F・3・D	3FD	6,800	6,330
新竹取物語	3FD	9,800	9,120
覇邪の封印	3FD	8,800	8,190
囲碁百科	3FD	8,800	8,190
ミュージアム2	3FD	8,800	8,190
ミュージアム2AV専	3FD	8,000	7,440
九玉伝AV専	3FD	7,800	7,260
ボルトオンAV専	3FD	6,800	6,330
メルヘンヴェールI	3FD	7,900	7,350
めぞん一刻	3FD	6,800	6,330
アムノークAV専	3FD	6,800	6,330
1942	3FD	6,800	6,330
戦場の狼	3FD	6,800	6,330
魔界村	3FD	6,800	6,330
スターエージェント	3FD	6,800	6,330
ウィザードリィ	3FD	9,800	9,120
ウィザードリィ2	3FD	9,800	9,120
サイダーユング編	3FD	7,800	7,260
7万光年セット	3FD	9,800	9,120
トップル・ジップ	3FD	6,800	6,330
クリスタル・プリズン	3FD	7,500	6,980
ホテルウォーズ	3FD	7,500	6,900
レリクス	3FD	7,200	6,700
ライレーン	3FD	7,800	7,260
アーコン	3FD	7,800	7,260
アルファー	3FD	5,900	5,490
ラプラスの魔	3FD	7,800	7,260
アスピックAV専	3FD	6,800	6,330
夢幻の心臓2	3FD	7,800	7,260
ファンタジー	3FD	9,800	9,120
ラスベガス	3FD	7,800	7,260
ディープ・フォーレストAV専	3FD	7,800	7,260
トリトーン	3FD	6,800	6,330
ディーヴァAV専	3FD	7,800	7,260
殺人倶楽部	3FD	7,800	7,260
デス・フォースAV専	3FD	7,800	7,260
カリオストロの城	3FD	7,800	7,260
ウィバーン	3FD	6,800	6,330
A列車で行こう	3FD	7,800	7,260
キングサーモン	3FD	7,800	7,260
プリンセス・クエスト	3FD	6,800	6,330
スーパーランボー	3FD	6,800	6,330
ロストパワーAV専	3FD	7,800	7,260
ロボレス2001 AV	3FD	6,800	6,330
ディー・サイド2	3FD	6,800	6,330
ザ・コックピット	3FD	5,800	5,400
F15-イーグル	3FD	5,800	5,400
リ・バース	3FD	7,800	7,260
棋太平	3FD	6,500	6,050
シティー・ファイト	3FD	6,800	6,330
バックトゥザ・フューチャー	3FD	6,800	6,330
ヒランヤの謎	3FD	6,800	6,330
パターン・エディター	3FD	7,000	6,510

SOFT ARDEN

ラストウォー	3FD	6,500	6,050
青い宇宙の冒険	3FD	5,800	5,400
フリッキー	3FD	6,800	6,330
プロレス・スペシャル	3FD	6,800	6,330
ゴルコス	3FD	7,800	7,260
マーベラスAV専	3FD	6,800	6,330
信長の野望	3FD	6,800	6,330
ダビンチ	3FD	6,800	6,330
★クリスチーヌ	3FD	5,800	5,400
★ソープランド・ストーリー	3FD	6,800	6,330
★くりぃむレモン	3FD	6,800	6,330
★ゼーター第3号	3FD	4,800	4,480
★ショッキングクロスワードAV専	3FD	7,800	7,260
★ロ説き方教えます	3FD	6,800	6,330
★ヘルバー占い	3FD	8,000	7,440
★がんばれ美樹ちゃん	3FD	1,800	1,800
★フェアリーズ・レジデンス	3FD	7,800	7,260
★フェアリーズ・スペシャル	3FD	3,000	3,000
★慶子ちゃんの秘密	3FD	4,800	4,440
★オメガ第1号	3FD	4,800	4,500
★美しき獲物たち	3FD	4,000	4,000
★㊙課外授業編	3FD	4,000	4,000
★エリカ	3FD	6,800	6,330
★ファイブ・スィート・ドリーム	3FD	7,800	7,260
★天使たちの午後	3FD	6,800	6,330
★天使たちの午後番外編	3FD	3,000	3,000
★オランダ妻は電気うなぎ…	3FD	7,800	7,260
★団地妻の誘惑	5FD	6,800	6,330

X1シリーズ

商品名	メディア	価格	割引価格
アスピック	T/B	5,800	5,400
ギャラクシアン	T/B	3,500	3,250
ディグダグ	T/B	3,500	3,250
マッピー	T/B	3,800	3,520
ギャラガ	T/B	3,800	3,520
ラリーX	T/B	3,800	3,520
グロブダー	T/B	3,800	3,520
ゼビウスJOY, CTセット	T/B	5,900	5,490
ドルアーガの塔	T/B	3,800	3,520
バトルシティー	T/B	3,800	3,520
ハンバーガー	T/B	3,800	3,520
バーニンラバー	T/B	3,800	3,520
デーモンクリスタル	T/B	4,000	3,700
ゼノン	T/B	3,800	3,520
ガンマー5	T/B	4,300	3,980
ボスコニアン	T/B	4,100	3,800
ポピンズ	T/B	4,100	3,800
ハイドライド2	T/B	4,800	4,440
ワールドゴルフ	T/B	4,800	4,440
軽井沢誘拐案内	T/B	4,800	4,440
北斗の拳	T/B	4,800	4,440
地球戦士ライザー	T/B	4,800	4,440
ウィングマン2	T/B	4,800	4,440
TOKYOナンパストリート	T/B	4,800	4,440
アルバトロス	T/B	5,800	5,400
ばってんタヌキの大冒険	T/B	4,800	4,440
聖女伝説	T/B	4,800	4,440
トリトーン	T/B	4,800	4,440
スパイバススパイ	T/B	4,800	4,440
ミスターバンプ	T/B	4,800	4,440
トップル・ジップ	T/B	4,800	4,440
ファイナルゾーン	T/B	4,800	4,440
A列車で行こう	T/B	6,800	6,330
リグラス	T/B	4,800	4,440
信長の野望	T/B	4,500	4,170
プロフェッショナル麻雀	T/B	4,800	4,440
スーパー・ランボー	T/B	5,800	5,400
ディーサイド2	T/B	4,800	4,440
ザ・コックピット	T/B	4,800	4,440
ラグランジュL-2	T/B	4,800	4,440
棋太平	T/B	4,500	4,170
エレベーターアクション	T/B	4,500	4,170
ビクトリアス・ナイン	T/B	4,500	4,170
青い宇宙の冒険	T/B	4,800	4,440
フリッキー	T/B	4,800	4,440
プロレス・スペシャル	T/B	4,800	4,440
ミルキーウェイ	T/B	4,800	4,440
テグザー	T/B	5,800	5,400
ブレイン・ブレーカー	T/B	3,800	3,520
ロボレス2001	T/B	4,800	4,440
ザナドウ	T/B	6,800	6,330
にゃんにゃんプロレス	T/B	4,800	4,440
シャッタード・フューチャー	T/B	4,800	4,440
モールモール2	T/B	4,800	4,440
エリカ	T/B	4,800	4,440
★天使たちの午後	T/B	4,800	4,440
★フェアリーズ・レジデンス	T/B	4,500	4,170
★ファイブ・スィート・ドリーム	T/B	4,500	4,170
★団地妻の誘惑	T/B	4,800	4,440
★ナイトライフ	T/B	4,500	4,200
★㊙課外授業編	T/B	3,000	3,000
★ロ説き方教えます	T/B	6,800	6,330
三国志T専	5FD	14,800	13,770
グラディウス	5FD	6,800	6,330
ファンタジー	5FD	9,800	9,120
キングサーモン	5FD	7,800	7,260
ラリーX	5FD	6,000	5,580
グロブダー	5FD	6,000	5,580
ゼビウスJOY, FDセット	5FD	7,500	6,980
ドルアーガの塔	5FD	6,000	5,580
バトルシティー	5FD	6,000	5,580
ハンバーガー	5FD	6,000	5,580
バーニンラバー	5FD	6,000	5,580
デーモンクリスタル	5FD	6,200	5,770
ストーム	5FD	7,800	7,260
ガンマー5	5FD	6,500	6,050
ボスコニアン	5FD	6,200	5,770
ポピンズ	5FD	6,200	5,770
ディーヴァ	5FD	7,800	7,260
ハイドライド2	5FD	6,800	6,330
ワールドゴルフ	5FD	5,800	5,400
軽井沢誘拐案内	5FD	5,800	5,400
北斗の拳	5FD	6,800	6,330
地球戦士ライザー	5FD	6,400	5,990
ウィングマン2	5FD	6,800	6,330
TOKYOナンパストリート	5FD	6,400	5,960
ロマンシア	5FD	6,800	6,330
太陽の神殿	5FD	7,800	7,260
ザナドウ	5FD	7,800	7,260
ザナドウシナリオ2	5FD	5,800	5,400
ヴァリス	5FD	7,800	7,260
ファイナルゾーン	5FD	6,800	6,330
アルバトロス	5FD	8,800	8,190
アルバトロス拡張コース	5FD	4,500	4,190
九玉伝	5FD	7,800	7,260
コムサイト	5FD	6,800	6,330
ボルトオン	5FD	6,800	6,330
賢者の遺言	5FD	7,800	7,260
未来	5FD	7,800	7,260
摩訶迦羅	5FD	7,900	7,350
メルヘンヴェールI	5FD	7,900	7,350
スーパーマリオブラザース	5FD	6,800	6,330
めぞん一刻	5FD	6,800	6,330
1942	5FD	6,800	6,330
戦場の狼	5FD	6,800	6,330
魔界村	5FD	6,800	6,330
ウィザードリィ	5FD	9,800	9,120
ウィザードリィ2	5FD	9,800	9,120
ローグ	5FD	9,800	9,120
覇邪の封印	5FD	8,800	8,190
カリオストロの城T専	5FD	7,800	7,260
うっでぃ・ぽこ	5FD	6,800	6,330
ナイルの涙	5FD	6,800	6,330
ポイントX占領作戦	5FD	6,800	6,330
にゃんにゃんプロレス	5FD	6,800	6,330
シャッタード・フューチャー	5FD	6,800	6,330
ペガサス	5FD	6,800	6,330
モールモール2	5FD	5,800	5,400
S・F・3・D	5FD	6,800	6,330
新竹取物語	5FD	9,800	9,120
棋聖	5FD	7,800	7,260
トップル・ジップ	5FD	6,800	6,330
レリクス	5FD	7,200	6,700
アーコン	5FD	7,800	7,260
アルファー	5FD	5,900	5,490
夢幻の心臓2	5FD	7,800	7,260
トリトーン	5FD	6,800	6,330
スパイバススパイ	5FD	6,800	6,330
殺人倶楽部	5FD	7,800	7,260
ミスター・バンプ	5FD	6,800	6,330
メイドウム	5FD	6,800	6,330
プロフェッショナル麻雀T専	5FD	6,800	6,330
はーりぃふぉっくす雪の魔王	5FD	7,800	7,260
グーニーズ	5FD	6,800	6,330
ウィバーン	5FD	6,800	6,330
A列車で行こう	5FD	7,800	7,260
リグラス	5FD	6,800	6,330
信長の野望	5FD	6,800	6,330
信長の野望全国版	5FD	9,800	9,120
蒼き狼と白い牝鹿	5FD	7,800	7,260
スーパーランボー	5FD	6,800	6,330
ロスト・パワー	5FD	7,800	7,260
ディーサイド2	5FD	6,800	6,330
ザ・コックピット	5FD	5,800	5,400
リ・バース	5FD	7,800	7,260
棋太平	5FD	6,500	6,050
ビクトリアス・ナインT専	5FD	7,800	7,260
オペレーショングレネード	5FD	6,800	6,330
シティー・ファイト	5FD	6,800	6,330
バックトゥザ・フューチャー	5FD	6,800	6,330
青い宇宙の冒険	5FD	5,800	5,400
ラストウォー	5FD	6,500	6,050
フリッキー	5FD	6,800	6,330
プロレススペシャル	5FD	6,800	6,330
プラスティー	5FD	7,900	7,350
テグザー	5FD	6,800	6,330
ゴルコス	5FD	7,800	7,260
デゼニーワールド	5FD	6,800	6,330
ロボレス2001	5FD	6,800	6,330
麻雀狂・将棋狂	5FD	6,800	6,330
始皇帝	5FD	6,800	6,330
★ルナシティ殺人事件	5FD	5,800	5,400
★ロ説き方教えます	5FD	6,800	6,330
★くりぃむレモン	5FD	6,800	6,330
★ラスヴェガス	5FD	7,800	7,260
★フェアリーズ・レジデンス	5FD	7,800	7,260
★ファイブ・スィート・ドリーム	5FD	7,800	7,260
★美しき獲物たち	5FD	4,000	4,000
★天使たちの午後	5FD	6,800	6,330
★エリカ	5FD	6,800	6,330
★天使たちの午後番外編	5FD	3,000	3,000
★ゼーター第3号	5FD	3,800	3,800
★聖女伝説	5FD	6,800	6,330
★ナイトライフ	5FD	7,800	7,260
★団地妻の誘惑	5FD	6,800	6,330
★マカダム	5FD	6,800	6,330
★ポップレモン	5FD	7,800	7,260
★がんばれ美樹ちゃん	5FD	1,500	1,500
★フェアリーズ・スペシャル	5FD	3,000	3,000

MZ-1500シリーズ

商品名	メディア	価格	割引価格
マッピー	QD	4,300	3,980
ギャラガ	QD	4,500	4,170
ラリーX	QD	4,500	4,170
グロブダー	QD	4,500	4,170
ドルアーガの塔	QD	4,500	4,170
バトルシティー	QD	4,500	4,170
ハンバーガー	QD	4,300	3,980
バーニンラバー	QD	4,300	3,980
デーモンクリスタル	QD	4,500	4,170
ナイザー	QD	4,800	4,440
ポピンズ	QD	4,800	4,440
ばってんタヌキの大冒険	QD	4,800	4,440
信長の野望	QD	5,800	5,400
ザ・コックピット	QD	5,800	5,400
ミルキーウェイ	QD	4,800	4,440
惑星メフィウス	QD	4,800	4,440
サンダーフォース	QD	4,800	4,440
デゼニランド	QD	5,000	4,650
野球狂	QD	5,800	5,400
任天堂のテニス	QD	5,800	5,400
サラダの国のトマト姫	QD	5,800	5,400
フラッピー	QD	4,800	4,440
ジャン狂	QD	4,800	4,440
ディグダグ	QD	4,300	3,980
バルーンファイト	QD	5,800	5,400
3Dゴルフシュミレーション	QD	4,000	3,700
マジックファクトリー	QD	5,800	5,400
ウォーリー	QD	4,800	4,440
ロードランナー	QD	5,200	4,810
エキサイト4人麻雀	QD	4,800	4,440
パックマン	QD	4,300	3,980
チャンピオン・ロードランナー	QD	5,000	4,650

MZ-2500シリーズ

商品名	メディア	価格	割引価格
パックマン	3FD	6,500	6,050
マッピー	3FD	6,500	6,050
ギャラガ	3FD	6,500	6,050
ゼビウス	3FD	6,800	6,330
ゼビウスJOY, FDセット	3FD	8,800	8,190
ドルアーガの塔	3FD	6,800	6,330
ハイドライド2	3FD	6,800	6,330
レ・イ・ド・ック	3FD	6,800	6,330
未来	3FD	7,800	7,260
メルヘンヴェールI	3FD	7,900	7,350
ムーンチャイルド	3FD	7,800	7,260
レリクス	3FD	7,200	6,700
アーコン	3FD	7,800	7,260
夢幻の心臓2	3FD	7,800	7,260
トリトーン	3FD	6,800	6,330
蒼き狼と白い牝鹿	3FD	8,800	8,190
信長の野望	3FD	7,800	7,260
リ・バース	3FD	7,800	7,260
棋太平	3FD	7,000	6,510
ロボレス2001	3FD	6,800	6,330
帝王の涙	3FD	6,800	6,330
道化師殺人事件	3FD	8,800	8,190
リザード	3FD	6,800	6,330
アリオン	3FD	7,800	7,260
ブラックオニキス	3FD	7,800	7,260
ロードランナー	3FD	6,800	6,330
英雄伝説サーガー	3FD	9,800	9,070
テグザー	3FD	6,800	6,330
7万光年	3FD	9,800	9,070
プロフェッショナル麻雀	3FD	6,800	6,330
バックトゥザ・フューチャー	3FD	6,800	6,330
地獄の練習問題	3FD	6,800	6,330
F2・グランプリー	3FD	6,800	6,330
オービットIII	3FD	6,900	6,420
エキサイトバイク	3FD	6,800	6,330
バルーンファイト	3FD	6,800	6,330
ノボ	3FD	6,800	6,330
デンジャー・ボックス	3FD	5,800	5,400
マーベラス	3FD	6,800	6,330
★くりぃむレモン	3FD	6,800	6,330
★マカダム	3FD	6,800	6,330
★ロ説き方教えます	3FD	6,800	6,330

MSXシリーズ

商品名	メディア	価格	割引価格
ハンバーガー	ROM	4,500	4,190
デーモンクリスタル	ROM	4,800	4,470
パックマン	ROM	4,500	4,190
キング＆バルーン	ROM	4,500	4,190
ボスコニアン	ROM	4,500	4,190
マッピー	ROM	4,500	4,190
ラリーX	ROM	4,500	4,190
タンクバタリアン	ROM	4,500	4,190
ギャラクシアン	ROM	4,500	4,190
ギャラガ	ROM	4,500	4,190
エクセリオン	ROM	4,500	4,190
ワープ＆ワープ	ROM	4,500	4,190
ディグダグ	ROM	4,500	4,190
ミニゴルフ	ROM	4,500	4,190
ドルアーガの塔	ROM	4,500	4,190
スペースキャンプ	ROM	4,800	4,440
ロマンシア	ROM	5,800	5,400
ブラックオニキス2	ROM	6,800	6,330
キャッスルエクセレント	ROM	5,800	5,400
チャンピオン・アイスホッケー	ROM	4,900	4,540
JPウィンクル	ROM	4,800	4,440
戦場の狼	ROM	5,800	5,370
1942	ROM	5,800	5,370
魔界村	ROM	5,800	5,370
ザ・キャッスル	ROM	5,800	5,370
TZAグランプリライダー	ROM	5,800	5,370
ザ・ブラックオニキス	ROM	6,800	6,330
軽井沢誘拐案内	ROM	5,800	5,370
ドラゴンクエスト	ROM	5,800	5,370
ポイントX占領作戦	ROM	5,800	5,370
ランボー	ROM	5,800	5,370
ナイルの涙	ROM	5,800	5,370
にゃんにゃんプロレス	ROM	5,800	5,370
ペガサス	ROM	5,800	5,370
モールモール2	ROM	5,800	5,370
スーパーシンセ	ROM+T/B	5,800	5,370
カモン・ピコ	ROM	4,900	4,540
ザ・ナック	ROM	4,900	4,540
カルケーブ	ROM	4,900	4,540
チャンピオン・剣道	ROM	4,900	4,540
チャンピオン・サッカー	ROM	4,800	4,440
チャンピオン・プロレス	ROM	5,500	5,120
チャンピオン・ボクシング	ROM	5,500	5,120
クルセーダー	ROM	4,900	4,570
ロケット・ロジャー	ROM	5,500	5,120
プロテクター	ROM	4,800	4,440
キック・イット	ROM	5,500	5,120
谷川浩司の将棋指南	ROM	4,900	4,540
夢大陸アドベンチャー	ROM	4,900	4,640
グラディウス	ROM	4,900	4,640
魔城伝説	ROM	4,800	4,440
ツインビー	ROM	4,800	4,440
アルカノイド	ROM	5,800	5,370
ハイドライド2	ROM	6,400	5,960
アルバトロス	ROM+T/B	6,800	6,330
ファイナルゾーン	ROM	6,800	6,330
アメリカントラック	ROM	5,800	5,370
キングスナイト	ROM	5,900	5,460
テグザー	ROM	5,800	5,370
アルファロイド	ROM	4,900	4,540
カーディック	ROM	4,900	4,540
10ヤードファイト	ROM	4,900	4,540
スペランカー	ROM	4,900	4,540
はーりぃふぉっくす雪の魔王	ROM	5,900	5,460
はーりぃふぉっくすスペシャル	ROM	6,800	6,330
ダンジョンマスター	ROM	5,800	5,370
スネイク・イット	ROM	5,500	5,120
バトル・オブ・ペガサス	ROM	5,800	5,370
トップル・ジップ	ROM	5,800	5,370
トリトーン	ROM	5,800	5,370
アラモ	ROM	5,800	5,370
迷宮神話	ROM	5,600	5,200
ピロマン	ROM	5,500	5,120
影の伝説	ROM	4,900	4,540
飛車	ROM	5,200	4,810
ヴァリス	ROM	6,800	6,330
アタック・フォー	ROM	5,500	5,120
8つの戦場	ROM	5,500	5,120
ナイト・シェード	ROM	5,700	5,300
モンスターズフェア	ROM	4,800	4,440
忍者くん	ROM	5,700	5,300
ブルとマイティ危機一髪	ROM	5,600	5,210
ジャイロダイン	ROM	4,900	4,540
エレベーターアクション	ROM	4,900	4,540
スペースインベーダーパート2	ROM	4,800	4,440
もうかりまっか？ぼちぼち	ROM	5,800	5,370
ドラゴンスレーヤー	ROM	5,200	4,840
サンダーボルト	ROM	5,800	5,370
プロフェッショナル麻雀	ROM	6,800	6,330
オセロ	ROM	4,900	4,540
ルナボール	ROM	4,900	4,540
連珠	ROM	4,800	4,440
バンクパニック	ROM	4,900	4,540
GPワールド	ROM	5,500	5,120
ズーム909	ROM	4,900	4,540
ハングオン	ROM	4,900	4,540
バックトゥザ・フューチャー	ROM	4,900	4,540
三国志	ROM	12,800	11,910
オホーツクに消ゆ	T/B	3,800	3,520
ウィングマン	T/B	4,800	4,440
地球戦士ライザー	T/B	4,800	4,440
TOKYOナンパストリート	T/B	4,800	4,440
ザース	T/B	4,800	4,440
ポートピア連続殺人事件	T/B	3,800	3,520
ファランクス	T/B	3,800	3,520
★団地妻の誘惑	T/B	4,800	4,440
蒼き狼と白い牝鹿	T/B	4,800	4,440
信長の野望	T/B	4,800	4,440
白と黒の伝説アスカ編	T/B	4,800	4,440
エミリア	T/B	3,800	3,520
フォボス	T/B	3,800	3,520
ゼータ2000	T/B	4,800	4,440
★悪者伝説	T/B	4,800	4,440
★モアー	T/B	4,200	3,900
★聖女伝説	T/B	4,800	4,440
スターフォース	カード	4,800	4,440
ジェットセットウィリー	カード	4,800	4,440
ボンバーマン・スペシャル	カード	4,800	4,440
スターソルジャー	カード	4,800	4,440
高橋名人の冒険島	カード	4,800	4,440
コナミのブーヤン	カード	4,800	4,440
ビーパック		980	980

カードにはビーパックが必要です。

★印はアダルト版

商品名	メディア	定価	割引価格
EPSON ちゃっかりCOPY（MSX用）		12,000	10,500
メモレックス	5'2D 10枚入	8,500	3,800
データライフ	5'2D 10枚入	8,500	3,800
データライフ	5'2DD 10枚入	10,000	4,900
データライフ	5'2HD 10枚入	17,000	5,800
フジ	5'2D 10枚入	8,000	3,900
フジ	5'2HD 10枚入	24,000	5,800
マクセル	5'2D 10枚入	8,000	4,500
マクセル	5'2HD 10枚入	24,000	6,300
データライフ	3'52D 10枚入	24,000	9,700
データライフ	3'52DD 10枚入	28,000	12,000
ワールドインアオヤマ	5'2D 10枚入	17,000	3,800
ワールドインアオヤマ	5'2HD 10枚入	24,000	4,800

ワールドインアオヤマディスケットは全てのディスクにオリジナルブランド入り中味はDataLife社製です。

▶周辺商品お買得情報	定価	割引価格
MSXの必需品		
16K拡張カートリッジ（新品）（16Kパソコンを32Kにします）	7,800	6,200
アスキージョイスティック（MSX、X-1、FM-77用）	8,800	7,920
和知スペシャルジョイスティック	4,500	3,800
サンヨーデータレコーダー		
PHC・DRII（新品）	12,800	9,800
NECデータレコーダー		
PC・DR312（新品）	13,980	9,980
PC・DR321（新品）	19,800	14,800

▶X-1用周辺機器	定価	割引価格
CZ-8BV1（カラーイメージボード）	39,800	31,800
CZ-8BS1（FM音源ボード）	23,800	19,000
CZ-8RL1（X-1用データレコーダ）	24,800	19,800
CZ-8PP2（カラープロッタープリンター）	54,800	19,800
▶NEC用周辺機器		
PC-8801-11（サウンドボード）	19,800	16,800
▶ディスプレー 本体		
CU14G（2000文字カラーD・ケーブル付）	49,800	33,800
CZ811D（〃 テレビ・ケーブル無）	89,800	39,800
CZ811C（X-1F10本体）	89,800	29,800
CZ812C（X-1F20本体）	139,800	60,000
CZ822C（X-1G30本体）	118,000	89,600
CU14-A4（4050文字カラーディスプレー）	89,800	58,000
8001/IISR（本 体）	138,000	38,000
8801/IIFR30（本 体）	178,000	120,000
HC-60（本体 MSX2 32K）	68,800	22,500
HC-80（本体 MSX2 128K）	88,800	29,800

周辺機器、ディスプレー、本体は全商品メーカー保障が付きます。全商品新品新製品です。

12月10日から新春1月15日迄、ソフトご注文のお客様にはお楽しみクリスマス・お年玉プレゼント・ソフト割引券を差し上げます。

注文方法

①御希望の商品を選んで下さい。
②注文書を添えて郵便局で現金書留を使って申し込んで下さい。
③申し込みをいただいた商品は約6日～8日位でお手元にお届け致します。
—在庫に無いものに関してはお時間をいただく場合があります。—

リストに無いものは、お電話にてお問合せ下さい。
03-973-5578
営業時間：月～金、10：30—16：00

注文書

氏 名

御住所 〒

本体機種 FD T/B ROM

商品名 割引金額

郵送料は、ソフト 1本350円 2本500円 3本以上650円
データレコーダー 500円 16Kはソフトと同じです
その他周辺機器、ディスプレー、本体は500円

郵送料を忘れずに御注文下さい。

郵送料

合計金額

送り先：〒171 東京都豊島区要町3-38-1「ソフトアーデン」注文係
「ソフトアーデン」は、ワールドイン アオヤマ、ソフト事業部の独立販売店です。
FAXによる商品のお問い合せは24時間下記のNo.で……03-987-7798

安心と信頼の
誌上ショッピング

メディアショップ・ハイランド

お申込みは今すぐ
電話かハガキで!!

▼電話でのお申込みは

東京受付センター
☎03(252)2608

大阪受付センター
☎06(363)1605

年中無休AM10時～PM10時

▼ハガキでのお申込みは

〒239
神奈川県横須賀市
ハイランド3 9 6
㈱メディアショップ
ハイランド
ベーシック係

申込書
● 商品名(商品番号)
● 支払回数
● お名前
● 生年月日
● ご住所、電話番号
● お勤め先
名称、住所、電話番号

●「シャープ・ツインファミコン」「任天堂・ディスクシステム」入荷しました、お問合せ下さい。

NEC PC-8801mkⅡMH



● PC-8801MH
1Mバイトタイプ5インチFDD2台内蔵最新鋭CPU搭載のハイスピード余裕ある大容量メモリーが高機能の証明。

● PC-KD862
14インチ高解像度カラーディスプレイビデオアートボード対応

標準価格 307,800円

商品番号096	一括払価格 246,000円
24回	初回14,120円・11,900円×23回
36回	初回 8,580円・8,400円×35回

NEC PC-8801FH



● PC-8801FH model 30
320Kバイト5インチFDD2台内蔵最新鋭CPUとすぐれた日本語機能。ニーズに対応した3タイプの精鋭

● PC-KD862
14インチ高解像度カラーディスプレイビデオアートボード対応

標準価格 267,800円

商品番号 097	一括払価格 214,000円
24回	初回11,180円・10,400円×23回
36回	初回 7,720円・7,300円×35回

富士通 FM77AV40



● FM77AV40
3.5インチ640KBマイクロFD搭載。パソコンをトータルバランスで誇る時代の到来を告げる多彩な高性能

● FMTV-154
4000文字対応15インチステレオ音多カラーテレビ。

標準価格 366,000円

商品番号 094	一括払価格 285,000円
24回	初回16,050円・13,800円×23回
36回	初回11,050円・9,700円×35回

SHARP X1 turbo III



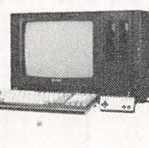
● CZ-870C
大容量1Mバイト5インチFDD2基内蔵JIS第2水準漢字ROM標準装備。システム・ユーザー辞書機能

● CZ-870D
標準/高解像度ディスプレイモード切替機能を備えた15型ディスプレイテレビ

標準価格 277,800円

商品番号 090	一括払価格 208,000円
24回	初回11,060円・10,100円×23回
36回	初回 7,340円・7,100円×35回

SHARP パソコンテレビ X1G



● CZ-822C
ミニフロッピーディスクドライブ2ドライブ内蔵。最高得点も必勝プロセスもビデオに録れる初のマルチビジュアル端子搭載。

● CZ-820D
14型カラーディスプレイテレビ

標準価格 197,800円

商品番号 086	一括払価格 148,000円
24回	初回7,560円・7,200円×23回
36回	初回7,040円・5,000円×35回

SHARP 熱転写カラー漢字プリンター

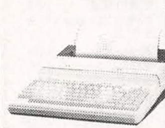


● CZ-8PC1
アートワークのハードコピーもワープロの美文書も。印字音も熱転写/感熱両用のサーマルヘッド搭載で静か。信号ケーブルおよび黒色/カラーリボンカセット各1個は同梱

標準価格 69,800円

商品番号 091	一括払価格 54,000円
6回	初回9,740円・9,500円×5回
12回	初回5,500円・4,900円×11回

ナショナル ワープロ・パソコン MSX2

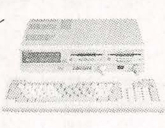


● FS-4500
本格ワープロとMSX2パソコンがドッキング。家庭用テレビがワープロ画面(30字×4行)に。MSX2パソコンだから高度なグラフィックソフトも充実。

標準価格 108,000円

商品番号 092	一括払価格 81,000円
12回	初回7,700円・7,400円×11回
24回	初回5,070円・3,900円×23回

SONY HITBIT PRO MSX2



● HB-F900
余裕で楽しめる256Kバイトのメイン RAMキーボードを苦手とする人のためにマウス標準装備。プロ本体にディスクドライブを2基装備。

標準価格 148,000円

商品番号 093	一括払価格 115,000円
24回	初回5,750円・5,600円×23回
36回	初回4,950円・3,900円×35回

EPSON 熱転写漢字カラープリンタ



● AP-80K
漢字もグラフィックもスピーディーにカラフルに鮮明印字レポート用紙、コピー用紙、OHPシートなど紙を選びません。ROMカプセルでPC・FMに簡単対応。

標準価格 69,800円

商品番号 095	一括払価格 52,000円
6回	初回9,620円・9,100円×5回
12回	初回5,500円・4,700円×11回

通信販売のお申込み方法

▶ 現金一括でお申込みの方

● 商品名(商品番号)及び、住所、氏名、電話番号、ご覧の雑誌名をご記入の上、代金を現金書留でお送り下さい。

● 銀行振込をご希望の方は、必ずお振込の前にお電話にてお知らせ下さい。
〈振込先〉 協和銀行久里浜支店　当座No.2945

▶ クレジットでお申込みの方

● 電話かハガキでお申込み下さい。
クレジット申し込み用紙をお送り致しますので、ご記入の上、当社へお送り下さい。

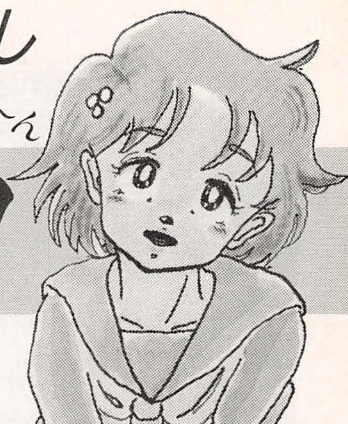
安心と信頼
メディアショップ ハイランド

①完全保証 全国どこでもアフターケアOK
②全国無料配送 日曜配送可能
③支払回数は 予算に応じ3～36回 ボーナス併用可
④低金利クレジット 実質年率12.50～23.75%
⑤コレクトコール OK ☎106で
⑥その他広告以外の商品も取扱っております。お気軽にお問合せ下さい。

価格問合せや商品説明はお問合せテレフォン ☎0468(48)3290で!

株式会社 メディアショップ ハイランド
〒239 神奈川県横須賀市ハイランド3-9-6

全流通 人気の、話題のソフトが目白押し



ムム……

これは目に余る、面白さ!

▶全国どこへでも無料でお届け。

最新ヒット情報

Ⓓ＝ディスク　Ⓣ＝テープバージョン
Ⓡ＝ROM　(BC)＝ビーカード

うっでいぽこ	¥6,800Ⓓ		88/X-1
太陽の神殿	¥7,800Ⓓ		88/98/X-1
ロマンシア	¥6,800Ⓓ	¥5,800Ⓡ	88/98/X-1/MSX
冒険島	¥4,800(BC)		MSX
ジョイカードスーパーII	¥2,980		MSX
スーパーマリオブラザーズ	¥6,800Ⓓ		88/X-1
信長の野望 全国	¥9,800Ⓓ		88/X-1
三国志	¥14,800Ⓓ		88/98/X-1
素子姫アドベンチャー	¥2,800Ⓓ		88
プロジェクトA子	¥2,800Ⓓ		88
ファンタジー	¥9,800Ⓓ		88/FM-7/FM-77/98
魔城伝説II	¥6,800Ⓓ		PC-88/SR
キングコング2	¥5,800Ⓡ		MSX2
ザ・ブラックオニキスII	¥6,800Ⓡ		MSX
ロストパワー	¥7,800Ⓓ		88/X-1/FM-77AV
悪魔城ドラキュラ	¥5,800Ⓡ		MSX_2
グーニーズ	¥6,800Ⓓ	¥4,800Ⓡ	88/X-1/MSX
まじゃべんちゃーねぎ麻雀	¥6,800Ⓓ		88
カリオストロの城	¥7,800Ⓓ	¥4,800Ⓣ	88/X-1/FM-7/FM-77
ゴルコス	¥7,800Ⓓ		88/X-1/FM-7/FM-77
マーベラス	¥6,800Ⓓ		88/98/FM-7/FM-77/MZ-2500
G-EDITAV マウス付	¥19,800Ⓓ		FM-77AV
覇邪の封印	¥8,800Ⓓ		88/98/X-1/FM-7/FM-77
三国志	¥12,800Ⓡ		MSX
ブラスティ	¥7,900Ⓓ		88/98/X-1
は〜りぃふぉっくすスペシャル	¥6,800Ⓡ		MSX
天使たちの午後	¥6,800Ⓓ	¥4,800Ⓣ	88/FM-7/FM-77/X-1
くりいむレモン	¥6,800Ⓓ		88
ダ・ビンチ	¥6,800Ⓓ		88/X-1/FM-7/FM-77
クロスブレイム	¥5,800Ⓡ		MSX
火の鳥	¥5,800Ⓡ		MSX2
未　来	¥7,800Ⓓ		88/98/X-1
アルバトロス	¥8,800Ⓓ	¥6,800	88/98/FM-7/MSX
リバース	¥7,800Ⓓ		88/X-1
さゆり	¥4,800Ⓓ		88
マリコの部屋	¥4,800Ⓓ		88
プラトニックラブ	¥6,800Ⓓ		88
マカカーラ	¥7,900Ⓓ		88
キングスナイト	¥5,900Ⓡ		MSX

カーマイン	¥7,800Ⓓ		88
ラミア	¥7,800Ⓓ		88
冒険者たち	¥7,800Ⓓ		88/X-1
プリンセスクエスト	¥6,800Ⓓ		88/FM-77AV
ディープ・フォレスト	¥7,800Ⓓ		FM-77AV
スーパートリトーン	¥5,900Ⓡ		MSX_2
ファイナルゾーン	¥4,800Ⓣ	¥6,800Ⓡ	X-1/MSX
レイドック	¥6,800Ⓓ		FM-77AV/MZ-2500
ハイドライドII	¥6,400Ⓡ		MSX
夢幻戦士ヴァリス	¥6,800Ⓡ		MSX
夢幻戦士ヴァリス	¥7,800Ⓓ		88/X-1
シンデレラペルデュー	¥6,800Ⓓ		88/X-1/FM-77/AV
デスフォース	¥7,800Ⓓ		FM-77AV
夢幻の心臓II	¥7,800Ⓓ		88/FM-7/FM-77/AV
アスピック	¥6,800Ⓓ	¥4,800Ⓣ	FM-77AV/6001mkII/SR
めぞん一刻	¥6,800Ⓓ		88/98/X-1/FM-77/AV
ディーヴァ(ヴリトラの炎)	¥7,800Ⓓ		PC-88/SR
ディーヴァ(ドゥルガーの記憶)	¥7,800Ⓓ		FM-77AV
フライトインハワイ	¥7,800Ⓓ		98
殺人倶楽部	¥7,800Ⓓ		88/98/X-1/FM-7/FM-77/AV
ザナドウ	¥7,800Ⓓ		88/98/X-1/FM-7/FM-77/AV
ザナドウシナリオII	¥5,800Ⓓ		88/98/X-1/FM-7/FM-77/AV
ナイザー	¥6,200Ⓓ	¥4,100Ⓣ	FM-77/FM-7
ポピンズ	¥6,200Ⓓ	¥4,100Ⓣ	X-1
ポピンズ	¥4,800Ⓓ		MZ-1500
トップルジップ	¥6,800Ⓓ		88/X-1
グラディウス	¥6,800Ⓓ		88/98/X-1
ディーヴァ(ニルヴァーブの試練)	¥7,800Ⓓ		X-1
バトルオブペガサス	¥5,800Ⓡ		MSX
キャッスルエクセレント	¥5,800Ⓡ		MSX
モンスターズフェア	¥4,800Ⓡ		MSX
魔城伝説II	¥6,800Ⓓ		88

1度、TELしてみよう!

全流通には、ゲームソフトが2万本以上あるんだ。
気軽るにTELすればきっと君の捜してるソフトが見付かると思うョ!

お申し込み方法

①現金書留　②郵便為替
③銀行振込み

●銀行振込み口座
三菱銀行(鶴橋支店)
普 No.4347305(全流通)

※ご注文は右記の申し込み用紙にご記入の上、全流通宛にお送り下さい。

キリトリ線

現金書留申込み用紙

フリガナ
おところ　□□□-□□　☎(　　)　―
フリガナ
おなまえ　　　様
●現在ご使用の機種

メーカー名	商品名	メディア(5D、3D、T)その他	金額
合計金額			

お電話でのお問い合せ
お申し込みは――― 株式会社 全流通 ☎06(761)5271 〒542 大阪市南区高津1丁目2番11号(大和ビル4F)

謹賀新年　今年も安くお届けします。

新発売

新製品でも大割引!!

■シャープX1ターボZ(CZ-880C)‥㊣¥218,000
(アナログカラーイメージボード内蔵。8重和音ステレオFM音源搭載。マウス標準装備。1Mバイトの5インチフロッピー2基搭載。)

■15インチカラーディスプレイテレビ(CZ-600D)
(4096色対応／0.39mm)……………………㊣¥129,800

■シャープX1ターボⅢ(CZ-870C)‥㊣¥168,000
(1Mバイト5インチフロッピー2基搭載。JIS第2水準漢字ROM標準装備。システムユーザー辞書機能。)

■15インチカラーディスプレイ(CZ-870D)
(高解像度ディスプレイモード自動切替機能付)
㊣¥109,800

■CZ-503(5"シングルミニフロッピー)
‥‥インターフェイス付 ¥49,800→¥42,000
(FD20枚サービス)

■CZ-300F(コンパクトフロッピー)
◎ケーブル付……¥79,800→ ¥13,000
◎8W301、8B01、ケーブル付
……………………¥79,800→¥20,000
ソフト7枚¥3,000

X1シリーズ全機種、MZ-2000/2200、80B、MZ-2500シリーズ使用できます。MZで使用の場合には別にインターフェイスカードが必要です。

特価で選べる各種ディスプレイ&TV

シャープCU-14A1 (カラー/4050/アナ・デジ/0.31ドットピッチ) ㊣¥128,000→¥88,000

シャープグリーンモニター(1D04) (2000)
¥15,000

グリーンモニターMD-12P1(4050)
㊣¥39,800→
¥28,000

シャープ CU-14H2 (14インチ) (4050)
ターボII、MZ-2500、PC-9801/8801シリーズ使用可
㊣¥99,800→
¥49,800

NEC PC-8052(カラー2000/0.39)
㊣¥118,000→¥29,800

シャープCU-14G
㊣¥49,800→
¥39,800

シャープMZ-1D22(4050)
2500用モニター(14インチ)
㊣¥108,000→
¥59,800

(最大4096色対応)
音声出力付 (アナログ21P、MSX使用可 8PRGB両用)
富士通 ゼネラルDM-405 (2000文字)
(14インチ) ㊣¥67,800→¥36,000

シャープCU-14A2
(カラー4050/アナログ デジタルRGB)
㊣¥99,800→¥56,000

20インチ
(RGB2000文字)
20M-202C
㊣¥175,000→¥48,000

シャープCU-14D1(2000/4000文字自動切換え)
㊣¥108,000→¥72,000

シャープCU-14FA
(2000文字/カラー/アナログRGB)
㊣¥49,800→¥29,800

ディスプレイTV

CZ-811D(14インチ)(2000)
㊣¥89,800→¥45,000

東芝ディスプレイTV
14V20F(RGBビデオ端子付)
㊣¥99,800→¥49,800

シャーフCZ-855D
㊣¥119,800 ¥69,800

本体特価

- シャープCZ-801C…………¥119,800⇨¥ 25,000
- シャープCZ-802C…………¥198,000⇨¥ 48,000
- シャープCZ-803C…………¥119,800⇨¥ 29,800
- シャープCZ-804C…………¥139,800⇨¥ 38,500
- シャープCZ-811C…………¥ 89,800⇨¥ 33,900
- シャープCZ-812C…………¥139,800⇨¥ 68,500
- シャープCZ-820C…………¥ 69,800⇨¥ 59,300
- シャープCZ-822C…………¥118,000⇨¥ 85,000
- シャープCZ-850C…………¥168,000⇨¥ 49,800
- シャープCZ-851C・R………¥248,000⇨¥ 59,800
- シャープCZ-862C…………¥258,000⇨¥ 69,800
- シャープCZ-870C…………¥168,000⇨¥134,000
- シャープMZ-1500……………………¥ 39,800
- シャープMZ-2200…………¥128,000⇨¥ 29,800
- シャープMZ-5521…………¥388,000⇨¥148,000
- シャープMZ-2521…………¥198,000⇨¥110,000
- シャープMZ-2531…………¥199,800⇨¥160,000
- 8001MKII…………………¥123,000⇨¥ 29,800
- NEC-9801E………………………………¥148,000
- NEC-9801UII……………¥298,000⇨¥128,000
- NEC-9801VmII…………¥415,000⇨¥298,000
- NEC-9801UVII…………¥315,000⇨¥268,000
- 富士通 FM-AV2…………¥158,000⇨¥ 89,800

拡張器機特価!

※16ビットボード・キット MZ-1M01・漢字ROM付
(MZ-2000/2200用)…………………… 超特価¥20,000

- MZ-1R28(MZ-2500辞書ROM)………¥22,000→¥12,000
- MZ-1R29(MZ1P17 第2水準ROM)…¥32,000→¥15,000
- MZ-1F07(ミニフロッピー)…………¥158,000→¥95,000
- MZ-1P17(ケーブル付)………………¥86,600→¥53,000
- MZ-1X22(モデム)……………………¥21,800→¥18,600
- MZ-1X19(モデムホーン)……………¥98,000→¥64,800
- MZ-1E29(RS-232Cカード/ケーブル付)……………¥15,200
- シャープMZ-2000/2200/3500用キーボード……¥10,000
- CZ-130SF(X1用日本語CP/M)………¥14,800→¥12,600
- CZ-502F(2ドライブ フロッピー)………¥99,800→¥75,500
- CZ-82F(CZ-802C 増設用ドライブ)…¥59,800→¥25,000
- CZ-52F(X1モデル20増設フロッピー)‥¥34,800→¥25,000
- CZ-81P(X1C用カラープロッタ・プリンタ)¥34,800→¥10,000
- CZ-8PP2(X1用プロッタ・プリンタ)…¥54,800→¥19,800
- CZ-8PC1(熱転写カラープリンタ)……¥69,800→¥55,800
- CZ-8PD2(ドットプリンタ80桁)………¥79,800→¥29,500
- CZ-8DT(X1用テロッパー)……………¥89,800→¥19,800
- CZ-8B01(X1用フロッピーインターフェイス)‥¥14,800→¥ 8,000
- CZ-8EP(X1拡張ポート)………………¥11,800→¥10,000
- CZ-8VC(RFコンバーター)……………¥15,800→¥品切れ
- CZ-81EB(X1用 拡張I/Oボックス)……¥29,800→¥23,800
- CZ-8BK2(漢字ROM)…………………¥19,800→¥16,800
- CZ-8BK3(第2水準ROM+ソフト)……¥13,800→¥11,700
- CZ-8BK4(第2水準ROM)……………¥ 6,800→¥ 5,800
- CZ-8BM2(RS-232C・マウスボード)‥¥19,800→¥16,800
- CZ-8BV1(カラーイメージボード)……¥39,800→¥33,800
- CZ-133SF(モデムターミナル/ボード・ソフト、ケーブル付)……¥25,800→¥21,900
- CZ-8BS1(ステレオFM音源ボード)…¥24,800→¥19,850
- CZ-8TM1(モデムユニット)……………¥29,800→¥23,800
- NM9400用第2水準漢字ROM………¥28,000→¥15,700
- CZ-8BGR2(CZ-850C 400ラインボード)¥14,800→¥ 4,800

掲載されている商品は全て新品保証付です。

この他にもシャープMZ、CZ周辺機器、シャープソフトが全て揃っています。

本誌発売時には、上記価格表より、さらにお求めやすい価格に変更されている場合があります。

全国通信販売

北海道から沖縄まで —— 信用をモットーに、
よい品をより安く、より迅速にお届けします。

★掲載製品は全て新品です。他に中古品も扱っております。★ご注文は在庫を確認の上、現金書留または銀行振込でお申込み下さい。全商品クレジットでも扱っております。★お申込みの際は必ず電話番号を明記して下さい。★送料についてはご注文の際お問い合せ下さい。

アイビット電子(株)

〒192 東京都八王子市北野町560-5
☎0426(45)3001～3 FAX.0426-44-6002
《本 社》 ☎03-545-0022 ●営業時間：10:00～19:00
●年内無休 ●電話受付20:00迄可

※正価は発売時のメーカー標準価格です。

'87もUP'Sにまかせて下さい。
新年おとし玉フェア開催!

NEC PC-8801MKII/30が その場で当たる ラッキーチャンス!

特価中古品価格例

本体

NEC PC-8801MKII/30	¥62,000
NEC PC-8801MKII SR/30	¥110,000
NEC PC-8801MKII MR	¥128,000

NEC	PC-8801MK II FR/30	¥99,000
NEC	PC-9801F2	¥110,000
NEC	PC-9801U2	¥120,000
富士通	FM-7	¥20,000
富士通	FM-77D2	¥55,000
富士通	FM-77L4	¥65,000
シャープ	MZ-2000 Gラム1、2、3付	¥25,000
シャープ	MZ-1500	¥19,800
シャープ	CZ-811C	¥20,000
シャープ	CZ-822C	¥40,000
シャープ	CZ-852C	¥68,000
シャープ	CZ-862C	¥67,000

ラッキープレゼント ご来店の上、本体をお買い上げのお客様にもれなく、ソフトをプレゼントいたします。

モニター

NEC	PC-KD351	¥20,000
NEC	PC-KD852	¥53,000
サンヨー	CMT 146L	¥46,000

NEC	PC-60M43	¥18,000
NEC	PC-KD251	¥23,000
NEC	PC-KD551	¥50,000
富士通	MB27303	¥27,000
富士通	MB27343	¥28,000
富士通	MB27331	¥45,000
シャープ	14M131C	¥26,000
シャープ	14M141C	¥28,000
シャープ	CU-14H1	¥50,000
シャープ	CZ-850D (TV付モニター)	¥62,000
東映	FTC-1208	¥50,000
東映	FTC-1435H	¥45,000

フロッピーディスクドライブ

NEC	PC-80S31(5"2D)	¥50,000
エプソン	TF-20PC用(5"2D)	¥48,000
ロジテック	LFD 550PC(5"2D)	¥48,000
NEC	PC-8831-2W(5"2D)	¥46,000
富士通	MB27611(5"2D)	¥52,000
ロジテック	LFD550FM(5"2D)	¥50,000
エプソン	TF-10PC(5"2D)	¥45,000
工人舎	K305PC(5"2D)	¥45,000

プリンター

NEC	PC-PR201(15"漢字24ドット)	¥85,000
エプソン	UP130K (1)PC(15"漢字24ドット)	¥83,000
ブラザー	M-1024 PC(10"漢字24ドット)	¥48,000
NEC	PC-PR201T(15"漢字24ドット)	¥82,000
NEC	PC-PR101(10"漢字24ドット)	¥52,000
スター精密	G10XPJ(10"漢字16ドット)	¥38,000
ロジテック	LPR24T(10"漢字24ドット)	¥36,000
ブラザー	M1009X (10"9ドット)	¥16,000

新年特別セット

NEC PC-8801mkII/30 定価¥275,000〈中古〉
SHARP CZ-811D(カラー2000文字TV付) 定価¥89,800〈新品〉

合計¥364,800➡¥99,000〈限定〉

NEC PC-8801mkIIFR/30 定価¥178,000〈中古〉
NEC PC-KD852 定価¥99,800〈中古〉

合計¥277,800➡¥146,000

NEC PC-8801mkIISR/30 定価¥258,000〈中古〉
SANYO CMT-146L(カラー4000文字アナログデジタル) 定価¥89,800〈新品〉

合計¥347,800➡¥157,000〈限定〉

お年玉スペシャルセット

●パソコン通信セット
NEC PC-8801mkII/30 定価¥275,000〈中古〉
SANYO CMT-146L(カラー4000文字アナログデジタル) 定価¥89,800〈新品〉
JM1200S(モデム)定価¥49,800〈新品〉
NEC PC-CA601(RS232Cケーブル)定価¥7,500〈新品〉

合計¥421,800➡¥160,000〈限定〉
※PC-VAN、アスキーNETなどにご利用頂けます。

UP'S情報
ご来店の上¥5,000以上お買い上げのお客様に限り、NEC PC-8801MKII/30やMSXパソコンがその場で当たるスピードくじが引けます。この他お年玉せり市や、ゲーム大会など楽しい企画がいっぱい。このチャンスをのかす手はないゾ!!

お得な下取交換例

➡ 新品 PC-8001mkII FH/30

下取機種	追加金額
PC-8801MR	+¥25,000
PC-8801MKIIFR/30	+¥52,000
PC-8801MKIISR/30	+¥35,000
PC-8801MKII/30	+¥70,000
PC-8801	+¥119,000
PC-6601	+¥120,000
PC-8001MKII	+¥120,000
PC-6001MKII	+¥125,000
FM-7	+¥117,000
ホータブルワーフロ	+¥125,000

➡ 中古 PC-8801mkII FR/30

下取機種	追加金額
PC-8801MKII/30	+¥50,000
PC-8801	+¥90,000
PC-6601	+¥90,000
PC-8001MKII	+¥89,000
PC-6001MKII	+¥96,000
FM-7	+¥87,000
CZ-800シリーズ	+¥94,000
MZ-80B	+¥95,000
MSX各種	+¥93,000
ホータブルワーフロ	+¥94,000

➡ 中古 PC-8801mkII /30

下取機種	追加金額
MSX各種	+¥55,000
ホータブルワーフロ	+¥55,000
FM-7	+¥52,000
MZ-2000Gラム1、2、3付	+¥60,000
8001MKII	+¥60,000
6001MKII	+¥60,000
ファミリーコンピュータ	+¥56,000
TVゲーム各種	+¥57,000

➡ 中古 PC-8801mkII SR/30

下取機種	追加金額
PC-8001MKII	+¥102,000
PC-8801	+¥100,000
PC-8801MKII/30	+¥58,000
FM-7	+¥98,000
FM-77D2	+¥75,000
CZ-800シリーズ	+¥100,000
MZ-1500	+¥103,000
MZ-2000Gラム1、2、3付	+¥99,000
MSX各種	+¥105,000
ホータブルワーフロ	+¥105,000

下取・買取・通信販売お問い合わせデスク▶受付時間 平日 AM10:00〜PM6:30(日・祝定休) ※中古ソフトの通信販売はご遠了下さい

東京	札幌	大阪	福岡
03(257)0460	011(612)4580	06(202)1340	092(475)1730



〒101 東京都千代田区外神田4-4-2
山田ビル7F(屋上にCVAの看板有り)
TEL 03(257)0490(代)
営業時間 月〜土曜日AM10:30〜PM7:00
日・祭日 AM10:00〜PM6:00



サードウェーブ

UP'Sは、サードウェーブ中古ショップの名称です。安さと信頼でご奉仕致します。従業員一同 皆様のお越しをお待ちいたしております。尚、本社4Fビジネス専門のショールームもご利用下さい。

本社 〒101 東京都千代田区神田佐久間町1〜21 鳥山ビル ☎03(257)0495代

ゴミ汚れを取り**接触不良解消!**

おそうじ探偵君

ファミコンにとって大事な部分は本体とカセットの端子部分です。パルテックの**「おそうじ探偵君」**は接触不良の原因となるゴミ、汚れ、接点の摩擦による金属粉を取り除き、いつも端子部分をクリーンな状態に保ち、それによって本来の機能を末永く維持するファミコン用クリーナーです。

ファミコンクリーナー
(ファミコン用)
¥680

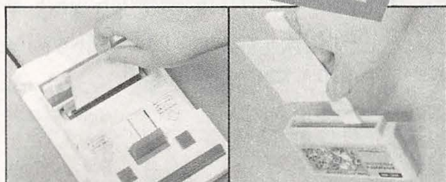


MSXクリーナー
(MSX用)
¥680



新発売

画面が出にくい。
音が出にくい。
ゲームがすすまない。
そんな時には、
「おそうじ探偵君」で
バッチリ
クリーニング!!



㊟人気上昇中!! **代理店募集中!!**

株式会社 **PALTEC**
〒164 東京都中野区南台5-25-6/真和ビル2F ☎(03)380-8101
〒532 大阪市淀川区東三国6丁目17番15号 ☎(06)399-7361

ファミコン 本体 ディスク 買います!!

中古カセット 3本で定価3,000円以下の新作ソフト
中古カセット 4本で定価4,500円以下の新作ソフト
中古カセット 5本で定価5,000円以下の新作ソフト
中古カセット 6本で定価5,500円以下の新作ソフト
} 1本と交換します。

(注)下のソフトは古いので0.5本とかぞえます。(2本で1本になります)

- ダックハント
- ワイルドガンマン
- ホーガンズアレイ
- アストロロボ ササ
- ポパイ
- ポパイの英語遊び
- ドンキーコング
- エクセリオン
- ドンキーコング3
- ドンキーコングJr
- ドンキーコングの算数遊び
- ゲイモス
- クルクルランド
- バンゲリングベイ
- デビルワールド
- フロントライン
- バルーンファイト
- スーパーアラビアン
- エキサイトバイク
- フィールドコンバット
- ピンボール
- フォーメーションZ
- ロードファイター
- アーバンチャンピオン
- スーパーアラビアン

●箱、説明書のないものも、0.5本とかぞえます。(2本で1本になります。) (数量に限り有り)

ファミコン本体
ディスク本体
} 3,000円~6,000円で買います。(こわれていてもOK!)
(注) 未成年の人は、お父さん お母さんのきょかを得てね!

ディスクでもカセットでもあそべる Ⓐシャープツインファミコン 定価 32,000円	ⒷSEGAマークIII 大特価 12,800円	Ⓒナショナル MSX2 A1(定価29,800円) + 三和電子パソコ (定価9,800円) =32,800円

●上記商品A、B、Cはファミコン本体、ディスクの下取りもOK!

★ご注文は現金書留または郵便振替(広島3-13300)で住所、氏名、電話番号、未成年の人は保護者氏名、交換はほしいソフト名を明記してください(第3希望まで)合計金額10,000円以上、送料サービス、10,000円未満、送料800円。

中国電化サービス

〒733 広島市西区庚午北2-9-7 TEL 082(271)3511、FAX (271)4706

第2種情報処理技術者。通産省国家資格。

国家試験 合格対策通信講座

今、スタートが最適です。早い準備で合格！

★試験範囲の4科目を短期重点指導します。

ただいま、昭和62年度 合格資料 無料呈！

●今、情報処理技術者が不足！
コンピュータの技術進歩と設置台数の急増により技術者が不足。企業や官庁で情報処理の有資格者を求めています。昇進昇給に有利な資格。

●国家試験合格対策講座を開講中！
実戦即応の教材と実戦模試・ポイント指導で本試験の合格力を養成！過去5年間の出題傾向と本年度の対策指導。試験範囲の4科目重点指導。

●通産省国家試験は年2回実施！
第2種情報処理の受験資格は学歴・年齢・性別・経験など問いません。試験地は全国17都府県市。4科目の筆記試験で年2回実施されます。

●超人気。コンピュータ国家資格！
この難関を1回でパスするには、試験範囲を効率よくマスターすることが必要。あなたも、早目に準備して合格へ！本講座がお手伝いします。

＊資料を希望の方はハガキか電話で下記へ！

財団法人 実務教育研究所 情報処理受験部
〒160 東京都新宿区大京町4の345
☎03(357)8153

全国通販 クレジットOK！

新品・中古パソコン多数品揃え！

中古パソコン高価に買取り致します。

☎06-644-0554
電話受付 AM10:00～PM6:00
夜間は0724-44-1781へ
新作ソフト 4～1割引！

新品超特価コーナー日本一！

X1ターボII ―― 84,800円
X1ターボ40 ―― 65,800円
X1ターボ10 ―― 33,900円
X1Fモデル20 ―― 48,900円
X1Gモデル30 ―― 79,800円
X1ターボIII ―― 117,600円
X1ターボZ ―― 152,600円
X1用FM音源ボード ―― 18,900円
MODEM JM1200S ―― 48,000円→27,900円
ツインファミコン ―― ?
88mk II、SR、FR用純正増設ドライブ ―― 17,600円
X1F用純正増設ドライブ ―― 18,900円
CZ503、502F ―― 39,800円、74,800円
5インチ2D、2HDメーカー品 ―― 60円、195円
モニターTV CZ811D ―― 36,800円

CDプレイヤーリモコン付 ―― 29,800円より
ビデオ ―― 53,800円より
4050文字カラーモニター ―― 44,800円より
その他NEC、シャープ、富士通などハード多数特価！

中古パソコンゲームセット(一例)

FM7、NEW7＋ゲーム2万円 →24,800円
MSX32K＋ゲーム2万円 →14,800円

中古モニター カラー

4050文字モニター →37,800円
2000文字モニター →20,800円

中古ディスク

FM7用Wディスク＋I/F＋ケーフル →55,000円
X1用Wディスク＋I/F＋ケーフル →59,000円
ディスクドライブ高価買取中！

機種	買取り価格	販売価格
PC9801VM2	200,000	225,000
PC9801F2	110,000	139,000
PC8801SR30	90,000	100,000
PC8801FR30	85,000	95,000
PC8801mkII-30	60,000	70,000
PC8801mkII-20	45,000	55,000
PC8801	10,000	15,000
FM7、NEW7	13,000	18,000
X1、XIC	11,000	18,900
X1F20	33,000	43,000
X1ターボII	65,000	75,000
MSX32K	5,000	10,000
MSX64K	6,000	11,000
ファミコン	6,500	9,800
ビデオ	18,000	24,000
データーレコーダー	――	4,500
ソフト、ゲーム 他	――	定価の半額

中古アップル(ゲーム付)

アップルIIc ￥84,000
アップルIIe128K ￥78,000
アップルII J-PLUS ￥38,000
アップルセット 128K ￥69,800
(本体、ディスク&I F、RF システムディスク、ゲーム付)

アップル高価買い取中!!

アップルスピード修理 4,800円！
返送7日以内完全チェック、修理は直接ユニオンへ送って下さい。

ファミコンソフト交換！

ゲーム	かい	うり
Aランク	300	800
Bランク	600	1300
Cランク	1200	2000
Dランク	1600	2500

●日本橋店●
06-644-0554
大阪市浪速区日本橋4-3-12
ビデオビル2F 〒556

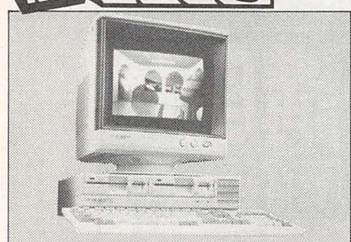


ユニオン

大阪府岸和田市池尻町693-2
☎0724-44-1781 〒596
注文は在庫確認の上現金書留にてお申し込み下さい。配達日時指定可。品物がついてからお金を払うこともできます。



豊富な品ぞろえ！お買得品がズラーリ！



PC-8801FH/30

4000文字カラーディスプレイセット

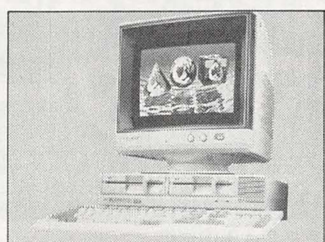
NEC PC-8801FH/30 ￥168,000
(本体特価 ￥159,600)
14インチ4050文字アナログカラーディスプレイ ￥ 89,800
定価合計 ￥257,800

特価179,000円

クレジット	回数	頭金	初回	2回目以降
	24	0	10,380	8,400×23
	36	0	7,520	5,900×35

(本体のみ)

下取機種	下取差額
PC-8801mkⅡSR/30	73,000
PC-8801mkⅡFR/30	91,000
PC-8801mkⅡ/30	106,000



PC-8801mH

4000文字カラーディスプレイセット

NEC PC-8801mH ￥208,000
(本体特価 ￥197,600)
14インチ4050文字アナログカラーディスプレイ ￥ 89,800
定価合計 ￥297,800

特価210,000円

クレジット	回数	頭金	初回	2回目以降
	36	0	8,190	6,900×35
	42	0	7,710	6,100×41

(本体のみ)

下取機種	下取差額
PC-8801mkⅡSR/30	43,000
PC-8801mkⅡFR/30	61,000
PC-8801mkⅡ/30	76,000



マルチ・クリエイティフ・パソコン FM77AV20

富士通 FM-77AV20 ￥168,000
富士通 FMTV-153 ￥108,000
定価合計 ￥276,000

特価195,000円

クレジット	回数	頭金	初回	2回目以降
	36	0	8,850	6,600×35
	48	0	9,100	5,200×47

(本体のみ)

下取機種	下取差額
FM77-AV2	58,000
FM77-D2	74,000
FM77-L2	84,000



X1 パソコンテレビ turbo III

CZ-880C ￥218,000
CZ-600D ￥129,800
定価合計 ￥347,800

特価199,000円

クレジット	回数	頭金	初回	2回目以降
	36	0	10,270	6,700×35
	48	0	9,600	5,300×47

(本体のみ)

下取機種	下取差額
X1ターボⅡ	62,000
X1G/30	80,000
X1F/20	82,000

(下取交換については電話でご相談下さい。尚、下取価格は変動する場合があります。)



ノバ 情報機器株式会社

NOVA情報機器(株)

日本一の品揃え

プリンター

●スター精密 TR-24CL ￥69,800➡ 49,800円
(PC・FM・X1用、24ドット熱転写、カラー、ケーブル付)
●スター精密 AR-2400 ￥188,000➡ 99,800円
(PC・X1用、ケーブル付、24ドット、マルチフォント)
●ブラザー M-1024Ⅱ ￥99,800➡ 69,800円
(PC・FM・X1用、ケーブル別売、24ドット熱転写)
●ブラザー M-1724P ￥146,000➡108,000円
(PC用、スーパー割付名人、ケーブル付)
●エプソン VP-85K ￥118,000➡ 85,200円
●エプソン VP-135K ￥148,000➡106,800円
(PC・X1・FM用、ケーブル・カプセル別、15″ドットマトリクス)
●エプソン AP-80K ￥79,800➡ 49,800円
(PC・FM・X1用、ケーブル・カプセル付)
●NEC PC-PR406 ￥99,800➡電話にて激安
●NEC PC-PR101TL ￥79,800➡電話にて激安

ワープロ

●シャープ WD-530 ￥178,000➡109,000円(3台限り)
●東芝 JW-R50FⅡ ￥128,000➡ 49,800円
●東芝 JW-R70F ￥138,000➡ 85,000円
●NEC PWP-50G ￥115,000➡電話にて激安
●NEC PWP-70G ￥198,000➡電話にて激安
●サンヨー SWP-M31 ￥138,000➡~~110,000円~~
●サンヨー SWP-310 ￥178,000➡電話にて激安
●キャノン CW-360 ￥248,000➡電話にて激安

モデム

●エプソン SR-120AT ￥49,800➡ 39,800円
●エプソン SR-30 ￥19,800➡ 15,800円
●アイワ PV-A1200 ￥39,800➡ 29,800円
●アイワ PV-D10 ￥32,000➡ 24,000円
●NEC PC-CM202 ￥43,800➡電話にて激安
●NEC PC-CM201 ￥24,800➡電話にて激安
●日本メディアネットワーク JM-1200S ￥48,000➡ 35,000円

ご注文・お支払い方法

当社の取扱い商品は全て完璧な品質保証及びアフターサービスをお約束いたします。

中古から新品まで全メーカーパソコン・ワープロ・その他消耗品まですべてOK。

あなたのニーズにすべてお応えいたします。

お申込は今すぐお電話か右記の商品申込用紙にご記入の上お送り下さい。

申込書送り先：〒105 東京都港区西新橋1-19-6 桔梗備前ビル404

●現金書留・銀行振込をご利用いただく場合(商品在庫をご確認ください)
お電話か、右の商品申込書にご記入の上お送りください。ご入金後ただちに商品を発送いたします。
振込先：三菱銀行虎ノ門支店普通預金4808732ノバ情報機器(株)
●代引きシステムをご利用いただく場合
電話でお申込みください。ただちに商品を発送いたします。代金は商品到着時に商品と引替にお支払いください。
●クレジットをご利用いただく場合
3～60回までご利用になれます。電話でお申しつけ下さい。

激安！お電話一本で全国どこでも即、配達！

クレジット3～60回、月々3,000円より、ボーナス払いもOK！

営業時間10:00～20:00★年中無休

SHARP パソコンテレビ X1G

シャープ	X1Gmodel10	¥ 69,800
シャープ	GU-14G	¥ 49,800
	定価合計	¥119,600

特価86,300円

クレジット	回数	頭金	初回	2回目以降
	15	0	7,056	6,400×14
	24	0	4,371	4,200×23

（本体のみ）

下取機種	下取差額
X1F/20	49,000
X1CK	76,000
MZ-1500	78,000

NEC PC-9801UV2

N E C	PC-9801UV2	¥318,000
	（本体特価	¥302,100）
サンヨー	CMT-146L	¥ 89,800
	新・一太郎	¥ 58,000
		¥465,000

特価314,000円

クレジット	回数	頭金	初回	2回目以降
	36	0	11,720	10,700×35
	48	0	8,700	8,500×47

（本体のみ）

下取機種	下取差額
PC-9801VM2	96,000
PC-8801SR/30	150,000
PC-8801FR/30	168,000

PC-9801VX2



N E C	PC-9801VX2	¥433,000
	（本体特価	¥411,350）
サンヨー	CMT-146L	¥ 89,800
	新・一太郎	¥ 58,000
	定価合計	¥580,800

特価422,000円

クレジット	回数	頭金	初回	2回目以降
	36	0	15,060	14,400×35
	48	0	12,800	11,400×47

（本体のみ）

下取機種	下取差額
PC-9801VM2	184,000
PC-8801SR/30	238,000
PC-8801mkⅡFR/30	256,000

この冬、MSX2に熱い視線…

Panasonic A1

ナショナル FS-A1 ¥29,800
5,800円のソフト1本付

特価28,800円

SONY HB-F1

SONY HB-F1 ¥32,800
5,800円のソフト1本付

特価31,500円

今年の冬もやっぱりファミコン！

ファミリーコンピュータ	¥14,800
ディスクシステム	¥15,000
プロレス	¥ 2,500
4,900円のソフト1本	¥ 4,900
TVゲームケース	¥ 500
定価合計	¥37,700

特価29,800円

ディスクシステム	¥15,000
プロレス	¥ 2,500
定価合計	¥17,500

特価14,800円

ファミリートレーナー ¥ 8,500 特価6,800円

03-591-8761

大阪06-365-5202 福岡092-471-7474

超特価特選中古パソコン／全品完全保証付

日本一の大特価

CPU

富士通	FM-7	¥ 18,000~
	FM-new7	¥ 19,800~
	FM-77AV2	¥ 79,800~
	FM-77AV20-2（新同）	¥117,000
	FM-77AV40（新同）	¥159,000
N E C	PC6001mkⅡSR	¥ 18,000~
	PC8001mkⅡSR	¥ 22,000~
	PC8801	¥ 28,000~
	PC8801mkⅡ/30	¥ 65,000~
	PC8801mkⅡSR/30	¥108,000~
	PC8801mkⅡFR/10	¥ 49,800~
	PC8801mkⅡFR/20	¥ 72,000~
	PC8801mkⅡFR/30	¥ 85,000~
	PC8801mkⅡMR	¥145,000
	PC8801FH	¥124,000
	PC8801MH	¥154,000
	PC9801	¥ 78,000~
	PC9801U2	¥ 99,800
	PC9801VM2	¥180,000~
	PC9801UV2	¥219,000~
	PC9801VM21	¥288,000
	PC9801VX2	¥319,000
	PC98LT-1	¥175,000
	PC98LT-2	¥217,000
シャープ	X1C	¥ 19,800~
	X1CS	¥ 21,000~
	X1CK	¥ 24,800~
	X1F model 10	¥ 29,800~
	X1G model 10（新同）	¥ 49,000
	X1G model 30（新同）	¥ 84,800
	X1ターボⅡ	¥ 79,800~
	X1ターボⅢ（新同）	¥122,000
	X1ターボZ（新同）	¥157,000
	MZ-1500	¥ 19,000~

プリンター

シャープ	CZ-8PK2	¥ 29,800~
	CZ-8PD2S	¥ 29,800~
N E C	NM-9400	¥ 99,800
	PC-PR201H2	¥178,000
	PC-PR201CL	¥128,000
	PC-PR101TL	¥ 58,000
	PC-PR201TL	¥ 98,000
スター	TR24	¥ 17,800~
	TR24CL（新同）	¥ 49,800
	AR2400（新同）	¥ 99,800
エプソン	MP-80K	¥ 29,800
	MP-100	¥ 29,800
	RP-80	¥ 25,000
	VP-85K（新同）	¥ 85,000
	AP-80K（新同）	¥ 39,800
セイコー	GP-700M（FM用）	¥ 24,800

ディスクユニット

N E C	PC8881	¥158,000
	PC9881K	¥168,000
富士通	MB27611（新同）（インターフェイス付）	¥ 74,800
シャープ	CZ-503F（新同）（X1用シングル）	¥ 39,800
	CZ-502F（新同）（X1用デュアル）	¥ 73,000
TEAC	FD-55BV（新同）（P,C88mkⅡ、SR用）	¥ 27,000
東京電子	LFD-550（88用）	¥ 39,800

ディスプレイ

シャープ	CU-14G	¥ 34,000
	CU-14AGI（新同）（4050文字、カラー、アナログ）	¥ 52,800
サンヨー	CMT146L（新同）（4050文字、カラー、アナログ、デジタル）	¥ 46,000
ロジテック	K-102A（グリーン）	¥ 10,000
富士通	MB-27331	¥ 29,800

その他デバイス

シャープ	CZ-8BSⅠ	¥ 18,800
	CZ-8BVⅠ	¥ 31,000
富士通	MB-22436	¥ 25,000
	FM77-411	¥ 19,300
MSX ナショナル	FS-A1	¥ 23,000
MSX ソニー	HB-F1	¥ 26,000
シャープ	CZ-8RL1（新同）	¥ 19,000
各種データレコーダー		¥ 5,000~

ノバ 情報機器株式会社
NOVA 情報機器㈱

東京本社 〒105 東京都港区西新橋1-19-6 桔梗備前ビル404 ☎03(591)8761㈹

キリトリ線

商品申込用紙

送料は地域によって多少異なります。
現金書留をご利用の場合送料はお客様負担となります。

昭和　年　月　日

品　名	お支払方法	現金書留	フリガナ ご住所	〒	フリガナ お名前	
			TEL		生年月日	

日本マイコン流通センター

ゲーム・パソコン フェアー

マイコンのお申込みは今すぐお電話で!!03(463)4455まで

全国通信販売

National Panasonic A1 MSX2

FS-A1(新品)
ROMソフト1本付(中古)
合計金額¥34,000円の品



現金特価¥26,800

任天堂 ファミリーコンピュータ

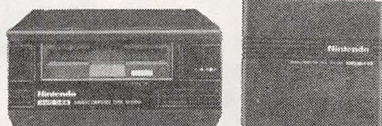
任天堂ファミリーコンピュータ(本体・中古)
人気ゲームカートリッジ1本(新品)
合計価格 ¥19,700円の品



現金特価¥12,800

任天堂 ディスクシステム

任天堂ディスクシステム(中古)
人気ゲームカードソフト1本(新品)
合計価格 ¥19,900円の品



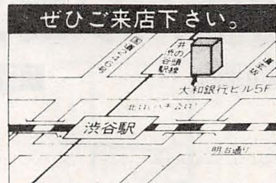
現金特価¥13,800

新年大売り出しセール

注意 パソコンソフト・ファミコンソフト・ディスケットの通信販売は行ないません。ぜひ御来店下さい。

渋谷駅前店

ぜひご来店下さい。



エレベーターは建物の裏側にあります

行くしかない!

ファミコンソフト

120種類
(中古)

¥680より

パソコンソフト

PC・FM・X1・MSX他(中古)

➡ ¥980より〜

5割〜8割引など

新年サービス品

任天堂ファミコン・ディスクセット



ファミコン(中古)
ディスクシステム(中古)
新品人気カセット(1本)
合計定価~~¥35,500~~

サービス特価

¥24,800

全国どこでもお電話一本でお届け!
03(463)4455

大安売

ディスケット➡2D¥60・2HD¥240

プラスチックディスケット(70枚収納) 定価~~¥5,000~~ ¥1,980

中古ファミコンソフトの値段表(ねだんひょう)をもらおう

今、60円切手2枚を入れて、「ベーマガ リスト係」へ送ると、①中古ファミコンソフトの価格表②新作ソフト割引券と価格表③中古ソフトを売りたい方にお徳な、高価買取券がもらえます。

●送り先/〒150 東京都渋谷区道玄坂2-3-2 大外ビル ㈱日本マイコン流通センターファミコン係

お正月は日本マイコン流通センターへ

日本マイコン流通センター

中古倉庫市と新品特価コーナー

新年セール

中古250台展示！

中古倉庫市

新品特価コーナー

NEC シャープ 富士通

ぜひご来店下さい

国道246号
井の頭線 渋谷駅
道玄坂
大和銀行ビル5F
北口(ハチ公口)
渋谷駅
明治通り

エレベーターは建物の裏側にあります

中古倉庫市入

激安
大特価
sale
超目玉
現品限り
大安売り

データレコーダ、基板 ジャンク市 ¥2,980より

渋谷駅前徒歩0分！今すぐ行ってみよう！ジャンク中古倉庫市!!

日本マイコン流通センター

5階フロアオープン

ぜひ、ご来店下さい！

Two In One おもしろ市！

中古倉庫市より

大放出

中古ファミコンソフト 1,500本 120種類

ナント！ ¥680より

- **各社パソコン　96台　4割～9割引**
  限定32台　¥9,800均一、¥14000均一など超安値
  NEC　PC-9801UV、VM2、F2　㊙超安値
- **各社プリンター　51台　6割～9割引**
  限定18台　¥9,800、¥12,000均一
  PC、FM、XI、MZ、MSX用など
- **MSX 49台 16K～64K、MSX2まで超安値**
  限定26台　¥9,800、¥12,000均一　6割～9割引
- **中古ソフト　PC、FM、XI、MZ、MSX他**
  1,000本　¥980均一、5割～8割引他

新品特価コーナーより

- **ディスケット大安売！〈品質完全保証〉**
  2D¥60　2HD¥240　マクセル2HD ¥4,400（10枚1箱）
- **ディスケットケース大特価！**
  5インチ(70枚入)定価~~¥5,000~~ ― ¥1,980
  3.5インチ(90枚入)定価~~¥6,000~~ ― ¥2,180
- **PC－98用 IM RAMソフト付**
  激安 ¥23,000

新製品㊙大特価！

PC-9801VM21	定価~~¥390,000~~	PC-98LT	
PC-9801VX2	定価~~¥433,000~~	モデル1	定価~~¥238,000~~
PC-8801FR30	定価~~¥168,000~~	モデル2	定価~~¥288,000~~
PC-8801MH	定価~~¥208,000~~	PC-9801UV2	定価~~¥318,000~~

〒150 東京都渋谷区道玄坂2-3-2大外ビル

おっ、これなら買える！選べるセット

NEC新製品セール 分割払い月々3,000円より

超人気機種 PC-8801FHセット 発売記念特価！

大特価 お電話にて！

モデル30

注文番号 B-B01 純正セット

PC-8801FH30(本体)
PC-KD862(純正モニター)
合計定価 ~~¥267,800~~

クレジットお支払いコース

回数	1回目	2回目以降	ボーナス月
24回	¥11,020	¥10,500	なし
24回	¥ 8,720	¥ 6,600	¥23,000×4
36回	¥ 8,500	¥ 7,400	なし
48回	¥ 7,740	¥ 5,800	なし

注文番号 B-B02 お買得セット

PC-8801FH30(本体)
4050文字高解像度カラーモニター
生ディスケット(10枚入1箱)
合計定価 ~~¥272,800~~

大特価 お電話にて！

クレジットお支払いコース

回数	1回目	2回目以降	ボーナス月
24回	¥11,420	¥ 9,200	なし
24回	¥ 6,820	¥ 5,400	¥23,000×4
36回	¥ 8,750	¥ 6,500	なし
48回	¥ 7,890	¥ 5,100	なし

モデル20

注文番号 B-B03 純正セット

PC-8801FH20(本体)
PC-KD854(純正モニター)
合計定価 ~~¥227,800~~

クレジットお支払いコース

回数	1回目	2回目以降	ボーナス月
24回	¥ 8,820	¥ 8,800	なし
24回	¥ 6,520	¥ 4,900	¥23,000×4
36回	¥ 6,750	¥ 6,200	なし
40回	¥ 8,890	¥ 4,800	なし

注文番号 B-B04 お買得セット

PC-8801FH20 特価￥131,100
4050文字高解像度カラーモニター
生ディスケット(10枚入1箱)
合計定価 ~~¥242,800~~

クレジットお支払いコース

回数	1回目	2回目以降	ボーナス月
24回	¥ 8,164	¥ 8,100	なし
24回	¥ 5,864	¥ 4,200	¥23,000×4
36回	¥ 6,500	¥ 5,700	なし
48回	¥ 9,088	¥ 4,400	なし

モデル10

注文番号 B-B05 純正セット

PC-8801FH10(本体)
PC-KD854(純正モニター)
合計定価 ~~¥189,600~~

クレジットお支払いコース

回数	1回目	2回目以降	ボーナス月
24回	¥ 7,920	¥ 7,300	なし
24回	¥ 6,120	¥ 3,900	¥20,000×4
36回	¥ 7,750	¥ 5,100	なし
48回	¥ 7,190	¥ 4,000	なし

注文番号 B-B06 お買得セット

PC-8801FH10(本体)特価￥94,810
4050文字高解像度カラーモニター
合計定価 ~~¥189,600~~

クレジットお支払いコース

回数	1回目	2回目以降	ボーナス月
24回	¥ 7,500	¥ 6,600	なし
24回	¥ 3,750	¥ 3,000	¥15,000×4
36回	￥7,750	¥ 4,600	なし
48回	￥4,650	¥ 3,600	なし

PC-8801MHセット

注文番号 B-B07 純正セット

PC-8801MH(本体)
PC-KD862(純正モニター)
合計定価 ~~¥307,800~~

大特価 お電話にて！

クレジットお支払いコース

回数	1回目	2回目以降	ボーナス月
24回	¥13,100	¥12,000	なし
36回	¥ 8,750	¥ 8,500	なし
36回	¥ 7,750	¥ 5,100	¥20,000×6

注文番号 B-B08 お買得セット

PC-8801MH(本体)
4050文字高解像度カラーモニター
生ディスケット(10枚入1箱)
合計定価 ~~¥316,800~~

大特価 お電話にて！

クレジットお支払いコース

回数	1回目	2回目以降	ボーナス月
24回	¥10,964	¥10,800	なし
36回	¥ 8,750	¥ 7,600	なし
36回	¥ 7,750	¥ 4,200	¥20,000×6
48回	¥10,638	¥ 5,900	なし

PC-9801UV2セット

注文番号 B-B09 純正セット

PC-9801UV2
PC-KD854(純正4050文字カラーモニター)
合計定価 ~~¥407,800~~

大特価 お電話にて！

クレジットお支払いコース

回数	1回目	2回目以降	ボーナス月
36回	¥12,000	¥10,800	なし
48回	¥ 9,220	¥ 8,500	なし
48回	¥ 7,360	¥ 5,600	¥20,000×8
60回	¥11,660	¥ 7,100	なし

注文番号 B-B10 お買得セット

PC-9801UV2(本体)
4050文字高解像度カラーモニター
合計定価 ~~¥407,800~~

大特価 お電話にて！

クレジットお支払いコース

回数	1回目	2回目以降	ボーナス月
24回	￥14,660	￥14,600	なし
36回	￥10,750	￥10,300	なし
48回	￥ 8,370	￥ 8,370	なし
48回	￥ 5,870	￥ 5,870	￥15,000×8

PC-9801VM21セット

注文番号 B-B11 純正セット

PC-9801VM21(本体)
PC-KD854(純正モニター)
合計定価 ~~¥479,800~~

大特価 お電話にて！

クレジットお支払いコース

回数	1回目	2回目以降	ボーナス月
36回	¥16,000	¥12,900	なし
48回	¥10,540	¥10,200	なし
48回	¥ 5,540	¥ 5,200	¥30,000×8
60回	¥ 8,720	¥ 8,600	なし

注文番号 B-B12 お買得セット

PC-9801VM21(本体)
4050文字高解像度カラーモニター
生ディスケット(10枚入1箱)
合計定価 ~~¥497,800~~

大特価 お電話にて！

クレジットお支払いコース

回数	1回目	2回目以降	ボーナス月
36回	¥14,750	¥12,400	なし
48回	¥14,390	¥ 9,700	なし
48回	¥ 7,090	¥ 5,600	¥25,000×8
60回	¥11,620	¥ 8,200	なし

PC-8801FH・MHの世界を広げる ビデオアートボード PC-8801-17 定価 ~~￥49,800~~

●ビデオアートボード対応ディスプレイPC-KD862を利用すると、目を見はるほどの美しさドット単位65536色の色彩。PC-8801、mkII、FR、SRにも取付けできます。

star TR-24CL

カラー熱転写
低コストプリンタ

定価 ~~¥69,800~~
ケーブル ~~¥ 5,000~~



大特価 お電話にて！

クレジットお支払いコース

回数	1回目	2回目以降
18回	¥4,672	¥3,400

EPSON VP-85K

80桁ドットプリンタ
高速パーソナル機

定価 ~~¥118,000~~
PC-ROM ~~¥ 10,000~~
ケーブル ~~¥ 5,000~~



大特価 お電話にて！

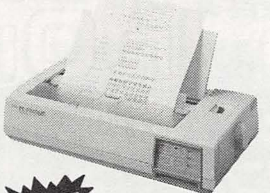
クレジットお支払いコース

回数	1回目	2回目以降
36回	¥6,250	¥3,500

NEC PC-PR406M

純正熱転写プリンタで
この価格

定価 ~~¥59,800~~



大特価 お電話にて！

クレジットお支払いコース

回数	1回目	2回目以降
12回	¥4,870	¥4,300

NEC PC-PR101TL

カラー熱転写プリンタ
人気機種

定価 ~~¥79,800~~



大特価 お電話にて！

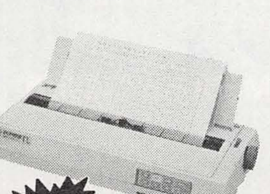
クレジットお支払いコース

回数	1回目	2回目以降
24回	¥4,160	¥3,000

NEC PC-PR201TL

低価格 136桁
熱転写プリンタ

定価 ~~¥135,000~~



大特価 お電話にて！

クレジットお支払いコース

回数	1回目	2回目以降
36回	¥4,250	¥3,700

NEC PC-PR201F

純正136桁 ドットプリンタ
経済機として発売

定価 ~~¥188,000~~



大特価 お電話にて！

クレジットお支払いコース

回数	1回目	2回目以降
48回	¥7,190	¥4,000

全国どこでもお電話一本で、即お届け!



頭金なし らくらくクレジット

テレホンショッピング!

お申込は今すぐお電話か下記の申込書でOK!

日本マイコン流通センター

注文番号 B-B13 SHARP パソコンテレビ X1 F10

限定15台 CZ-811C

63%引

本体定価 ¥89,800

大特価 ¥33,800

回数	1回目	2回目以降
12回	¥ 3,418	¥ 3,100

新製品 富士通 FM77 AV40

注文番号 B-B14 モデル40 純正セット

FM-77AV40(ディスク2基付)
FM-TV154(純正モニター)

合計定価 ¥366,000

大特価 お電話にて!

クレジットお支払いコース

回数	1回目	2回目以降	ボーナス月
24回	¥14,120	¥13,700	なし
36回	¥12,750	¥ 9,600	なし
36回	¥ 6,250	¥ 5,500	¥ 2,500×6
48回	¥ 8,290	¥ 7,600	なし
60回	¥ 7,420	¥ 6,400	なし

AV20

注文番号 B-B15 モデル20-2 純正セット

FM-77AV20-2(ディスク2基付)
FM-TV152(純正モニター)

合計定価 ¥257,800

大特価 お電話にて!

クレジットお支払いコース

回数	1回目	2回目以降	ボーナス月
24回	¥10,540	¥ 9,700	なし
36回	¥ 9,500	¥ 6,800	なし
36回	¥ 5,000	¥ 3,500	¥20,000×6
48回	¥ 5,580	¥ 5,400	なし

SHARP パソコンテレビ X1 G

小型コンポサイズ タテ・ヨコ自在だから組合せ自由

ジョイカード付

FM音源対応

注文番号 B-B16 モデル30・純正ディスプレイセット

CZ-822C(本体・ディスクドライブ2基付)
CZ-820D(純正テレビ機能付ディスプレイ)

合計定価 ¥197,800

大特価 ¥147,000

クレジットお支払いコース

回数	1回目	2回目以降	ボーナス月
24回	¥77,860	¥ 7,200	なし
24回	¥ 6,060	¥ 3,800	¥20,000×4
36回	¥ 5,250	¥ 5,100	なし
48回	¥ 4,570	¥ 4,000	なし

注文番号 B-B17 モデル10・純正ディスプレイセット

CZ-820C(本体・カセットレコーダ内蔵)
CZ-820D(純正テレビ機能付ディスフレイ)

合計定価 ¥149,600

大特価 ¥111,800

クレジットお支払いコース

回数	1回目	2回目以降	ボーナス月
24回	¥ 7,724	¥ 5,400	なし
24回	¥ 4,524	¥ 3,800	¥10,000×4
36回	¥ 6,750	¥ 3,800	なし

新製品 SHARP X1 turbo Z

注文番号 B-B18 純正セット

CZ-880C(本体)
CZ-600D(純正モニター)

合計定価 ¥347,800

大特価 お電話にて!

クレジットお支払いコース

回数	1回目	2回目以降	ボーナス月
24回	¥13,820	¥13,200	なし
36回	¥10,750	¥ 9,300	なし
48回	¥ 4,390	¥ 4,000	¥20,000×8
48回	¥ 9,290	¥ 7,300	なし

X1 turbo III

注文番号 B-B19

CZ-870C(本体)
CZ-870D(15型純正モニター)
生ディスケット(10枚入1箱)(人気バツグン)

合計定価 ¥294,800

大特価 お電話にて!

クレジットお支払いコース

回数	1回目	2回目以降	ボーナス月
24回	¥10,250	¥10,200	なし
36回	¥ 7,375	¥ 7,200	なし
36回	¥ 6,375	¥ 3,800	¥20,000×6
48回	¥ 8,625	¥ 5,600	なし

注文番号 B-B20 Victor HC-80 MSX2

激安

本体定価 ¥84,800

大特価 ¥29,800

●表示能力、大幅にアップ。
V-RAM128 KB、256色が一度に楽しめる。 しかも2000文字表示で、そのまま御家庭のテレビにつなげます(ケーブル付)

回数	1回目	2回目以降
10回	¥ 3,682	¥ 3,200

●お申込みは今すぐお電話か下記の申込書で!

新品受付 03[463]4501

大阪受付 06[364]1258・福岡受付 092[751]3901

下取・買取 中古受付 03[463]4455

※すでにご注文いただいております商品の納期・お問合せは東京本社までお電話下さい。

●送り先/(株)日本マイコン流通センター

〒150 東京都渋谷区道玄坂2-3-2 大外ビル ●振込先/大和銀行渋谷支店 普通6400197

受付時間/午前10時～午後7時

お申込み方法

●今すぐお電話か下記のパソコン申込書に記入の上お送り下さい。
クレジットの手続きが済み次第至急商品をお届け致します。

●現金一括払いの方は、下記の商品申込書にご記入の上、代金を同封して現金書留にてお送り下さい。到着後 即日商品を発送します。

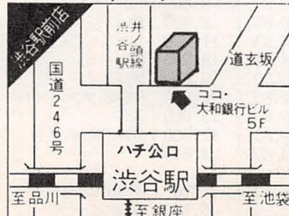
●人気商品については多少納期が遅れる場合があります。

●クレジットの場合、学生・未青年の方は保護者の代理申込みになります。

●クレジットのお支払いは回数、ボーナス併用払いなどご自由に組み合せできますのでご相談下さい。

★尚、お急ぎの方は今すぐお電話でお申込み下さい。

社員・アルバイト募集中! 03(463)2361



★エレベーターは建物裏にあります。

キリトリ線

《パソコン申込書》 昭和 年 月 日 日本マイコン流通センター御中

下記の商品を申し込みます			支払方法	クレジット : 現金
ご購入商品			フリガナ お名前	電話番号
注文番号	特 価	支払回数		
	円	回	フリガナ ご住所	
	円	回		生・年 月・日 年 月 日 才

Ⓑ2月号

マイコン・ワープロ・周辺機器・
ソフト・書籍などまとめて

全国ネットであなたのマイコンを

TOKYO 在庫 03(463)4455 日本一 日本マイコン流通センター

業務拡張の為
フレッシュな社員・アルバイト募集中！
お問合せTel.03(463)2361

高価下取・買取

日本マイコン流通センター

PC-9801F・M・VM、
PC-8801MKII30・SR30
とくに高く買います

全国通信下取販売・買取

ファミコン中古ソフト

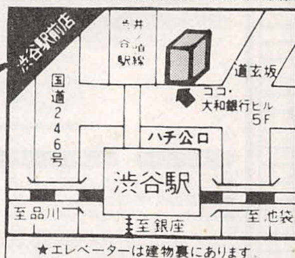
ナント！ 680円より

さあ、行って
みよう！

1,500本・120種
大放出！



限定台数 シャープ
ツインファミコン
入荷！
●ファミコンからの
買替えもOK！



注意 電話による中古ソフトのお問合せはできませんので、下記の中古ファミコンリストをご請求下さい。

中古ファミコンソフトの
値段表をもらおう！

今、60円切手２枚を入れて、「ベーマガリスト係」へ送ると、①中古ファミコンソフトの値段表②新作ソフト割引券と値段表③中古ソフトを売りたい方にお徳な、高価買取券がもらえます。

●下取・売却・中古マイコンのお求めは今すぐお電話で!!

下取 買取 中古 受付 03 (463) 4455（ヨシココ）

新品受付 03 (463) 4501

●送り先／(株)日本マイコン流通センター
〒150 東京都渋谷区道玄坂2-3-2 大外ビル
●振込先／大和銀行渋谷支店 普6400197

下取・売却をお急ぎの方は直接現品を宅急便などで下記へお送り下さい。

●下取りご希望の場合は、一週間以内に、ご希望商品と下取分代金差し引きの請求書をお届け致します。
●売却ご希望の場合は、現品が着き次第、至急高価買取り代金をお届け致します。
●下取り・売却どちらの場合も周辺機器、ソフト、書籍まで全て高価でお引取り致しますのでまとめてお送り下さい。
●直接お送り頂く場合は下記の宛先に、MK係を必ず御記入して下さい。

受付時間／AM10：00～PM7：00

激安 中古マイコン月々3,000円よりクレジットOK！ 全国通信販売OK！

✂ キリトリセン

《無料見積申込書》 昭和　年　月　日　日本マイコン流通センター御中

下取り機種			ご購入機種(新品)			中古品ご購入希望機種		
メーカー名	品名・品番	定価	メーカー名	品名・品番	定価	メーカー名	品名・品番	定価

フリガナ お名前		ご住所	〒	TEL	
購入予定日	年　月	職業	年令　才	購入方法 現金・クレジット	分割の場合の希望額 月々　円ぐらい

★新品・中古品購入、下取りご希望の方は、この見積申込書に必要事項をご記入の上、お送り下さい。見積と便利で簡単なお取引き方法の説明書をお送り致します。★下取品のない方も全メーカー商品格安で販売致します。お申し込み下さい。 Ⓑ 2月号

新春お年玉ビッグ・セール!!

沙羅曼蛇下敷 ©KONAMI 1986

お買い上げの方全員にコナミオリジナル下敷の[サラマンダ]1セット(2枚組)プレゼント中!!



▲Ⓑタイプ(ビックバイパーキャラクター)

◀Ⓐタイプ(沙羅曼蛇キャラクター)

今、すぐお電話ください。

パーソナルコンピュータ お支払いは2月からでOK!



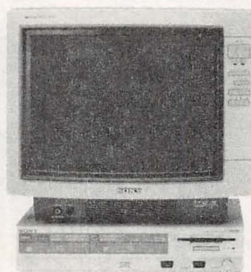
テレホンショッピング
仙台(022) 224-5591

MSX2はメガROMソフトで新エキサイティング!!

① SONY MSX2 HIT BIT

MSX2 SONY PERSONAL COMPUTER

HB-F500 2DDFD内蔵タイプ



●漢字ROM・3.5インチ2DDフロッピー内蔵。
●内蔵ソフトの漢字MEMOで住所録やワープロができる高級セパレートタイプ。
MSX2パソコンに人気ソフトの「レイドック」とMSX用ジョイスティックをセットして特別提供!!
(ディスプレイは別売となります)

MSX2パソコン + MSX用ジョイスティック + ゲームソフト セット

●ソニーMSX2パソコン〈HB-F500〉 ￥128,000
●MSX用ジョイスティック ￥3,400
●MSX2用ゲームソフト〈レイドック〉 ￥6,800

合計￥138,200を 現金特価 **79,800**円

頭金なし 第1回目5,170円 月々**3,800**円×23回
お支払合計……92,570円

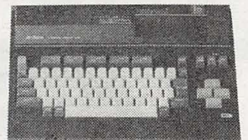
③ ビクター io AV PERSONAL COMPUTER HC-80 MSX2

品切れの際はご容赦下さい。

MSX2パソコン + カラーモニター + ゲームソフト セット

●話題のMSX2パソコン。
●V-RAM128KBによる256色表示を精細に表現できるようにカラーCRTディスプレイをセットして、大容量メガROMソフトをエキサイティングに再現します。





●ビクターMSX2パソコン〈HC-80〉 ￥84,800
●ゼネラル21ピンカラーディスプレイ〈DM-405〉 ￥67,800
●MSX2用メガROMソフト ￥5,800
●ジョイスティック・ケーブル ￥6,400

合計￥161,800を20セット限定 現金特価**70,000**円

頭金なし 第1回目5,300円 月々**3,300**円×23回
お支払合計……81,200円

④ Panasonic A1 MSX2 Personal Computer FS-A1





RAM64K/VRAM128K/RGB対応
●楽しみが広がるMSX2の世界
●遂に低価格MSX2新登場!!
ゲームセンターの大迫力がそのままで家庭で楽しめます。

●ナショナルMSX2パソコン〈FS-A1〉 ￥29,800
●専用ジョイパッド〈FS-JS220〉 ￥1,500
●MSX用ROMソフト〈限定品〉 ￥4,500

合計￥35,800を現金特価**29,800**円

頭金なし 第1回目2,790円 月々**2,700**円×11回
お支払い合計……32,490円

② NEC テレビパソコン NEC Mr. PC PC-6601SR

10セット限定処分



●日本語ワープロソフト標準装備 ●320KバイトFDD1ドライブ内蔵●カラフルな15色カラーグラフィックにリアルなFM音源シンセ内蔵●テレビとパソコンがいっしょになって楽しみ方まで新しい

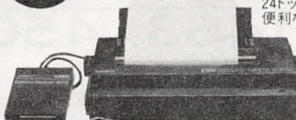
●NEC〈PC-6601SR〉 ￥155,000
●NEC15型カラーディスプレイテレビ〈PC-TV151〉 ￥94,800

合計￥249,800を 現金特価 **95,000**円

頭金なし 第1回目5,750円 月々**3,700**円×29回
お支払合計……113,050円

⑤ CASIO MSXパソコン専用ユニット 日本語ワードプロセッサ MW-24

●キミのMSXが本格派日本語ワープロになる。●すべてのMSX(RAM16KB以上)に使えるMSXワードプロセッサ。24ドット高品質印字で、そのうえ、ハガキ印刷に便利な住所録ソフト搭載。



●カシオMSX用ワードプロセッサユニット〈MW-24〉￥39,800
●専用ACアダプタ〈AD-5460〉 ￥3,900
●A4版プリンタ用紙 ￥500

合計￥44,200を現金特価 **39,800**円

頭金なし 第1回目3,780円 月々**2,400**円×17回
お支払合計……44,580円

ELECTRIC & LIVING

エルタウン 庄子デンキ

コンピュータ・中央 仙台市一番町三丁目6−5 ☎022(224)5591
コンピュータ石巻バイパス 石巻市東中里三丁目2−5 ☎0225(93)3211
コンピュータ・山形 山形市七日町二丁目7-43 ☎0236(42)1222
コンピュータ・中町 郡山市中町7−15 ☎0249(22)7655
コンピュータ・古川 古川市李埣前田10 ☎02292(3)3883

受付時間 AM10:00▶PM7:00〈年中無休〉

全国どこでも **無料配達**/ご注文は **商品NOでどうぞ**

低金利でお得な **OAクレジット**/手軽なクレジット **頭金なし**

らくらくお支払い **長期60回払までOK!**/ゆっくりお支払い **2月からのお支払いでOK!**

クレジット又は現金でのお申し込みはお電話でお問い合わせ下さい



パソコンの大型専門店 コンピュータ・中央

電波新聞社〒141東京都品川区東五反田1-11-15電話03(445)6111 定価380円(送料80円) 雑誌18361-2

マイコンBASICマガジン第六巻第二号通巻五十六号 昭和六十二年一月二十五日印刷 昭和六十二年二月一日発行 昭和五十七年十二月六日第三種郵便物認可 昭和五十九年五月一日国鉄首都特別扱承認雑誌第七五一七号